Carte 3D ATI Rage 128 : la nouvelle référence !

PC FUN

PC FUN

JANVIER 1998

HARDWARE - CREATION - JEUX

Le guide qui dérange

LE MEILLEUR DU PC ! ET LE PIRE...

LES COMPOSANTS À ACHETER
LES MARQUES À ÉVITER

COMPARATIF DES GRAVEURS DE CD

C'EST NOËL !
22 JEUX EN TEST
EUROPEAN AIR WAR
CARMAGEDDON II
HALF-LIFE
SIN...

Pratique
PERSONNALISEZ VOTRE PLAYER MP3
PAINT SHOP PRO 5
GRAVEZ VOS CD

N°45 - JAN. 1999 - 42 F - 330 BEF
Canada : 8,95 SCAN • Suisse : 13 FS • DOM/TOM 55 FF
Luxembourg : 290 FLUX • Portugal : 900 Pte Cont

"1602 DEVIENDRA UN JEU-CULTE DES ANNÉES 90"
18/20 - PC FUN

"LE JEU DU MOIS."
3 ÉTOILES - MICRO POUR TOUS

"ANNO 1602 RENOUVELLE LE GENRE."
17/20 - PC MAX

N°1 des ventes en Europe

ANNO
1602
A la Conquête d'un Nouveau Monde
Offrez-vous le monde
que vous méritez.
www.anno1602.com
INFOGRAMES
FRANCE
DESIGN
SUNFLOWERS
the world of entertainment

4 Sommaire 5

LE PÈRE NOËL N'EST PAS PASSÉ CHEZ VOUS CETTE ANNÉE !?

VOUS N'AVIEZ PAS COMMANDÉ UN 650 MHz ??

Bonjour,

Y a pas à dire, c'est pratique d'être deux rédac'chef ! Pendant que le premier boucle le magazine, l'autre fait de l'hélico au-dessus du Grand Canyon, dilapide son treizième mois dans les casinos, et va même faire un tour au Comdex voir les nouveautés. Voici donc ce que j'ai pu arracher à Maître K. à sa descente d'avion et au moment où nous mettons sous presse : "J'ai vu le K7, le nouveau processeur AMD qui sera un sérieux concurrent pour le Pentium II de Intel. Il tourne à 500 MHz avec un bus à 200 MHz ! Ensuite, je suis allé à la présentation du Voodoo 3 de 3Dfx, le processeur 2D/3D qui risque de mettre tout le monde d'accord. Tu vas pouvoir jouer à Combat Flight Sim en 1 600 x 1 200 à 40 images par seconde ! Et puis il y avait le Webpad de Cyrix qui laisse présager du PC du futur. C'est une tablette écran LCD, reliée par radio à un modem sur PC ou branchée directement sur une ligne téléphonique et qui permet de surfer en toute liberté, et puis..." Sur ces derniers mots, Maître K. s'est écroulé, ivre de sommeil. Faut dire qu'après avoir passé une semaine à faire la fête, et vu son âge, c'est normal. C'est déjà étonnant qu'il ait tenu jusque-là. Dès qu'il revient à lui, on lui administre une piqûre de Penthotal. Alors rendez-vous le mois prochain...

LAURENT GUERDER

8 ■ Forum

10 News

22 Livres

HARDWARE

24 ■ Choisir les composants de son PC
42 ■ La cuvée 99 des processeurs
46 ■ Comparatif de six graveurs
52 ■ 2 PC de grande surface
57 ■ OS alternatifs
58 ■ Carte ATI Rage 128
62 ■ Appareil photo Casio QV-7000SX
64 ■ Carte son Diamond MX300
66 ■ *Kit* DVD Creative Labs
68 ■ Enceintes Guillemot
70 ■ Volant Act Labs Force
72 ■ Microsoft Plus !

73 Shopping

76 ■ Tests matériel

JEUX

80 ■ Previews
84 ■ Carmageddon II
94 ■ European Air War
100 ■ Sin
104 ■ Half-Life
110 ■ Speed Busters
116 ■ The Settlers III
118 ■ Railroad Tycoon II
120 ■ Fallout 2
124 ■ Wargasm
126 ■ Tests jeux

130 Notre sélection multimédia

CRÉATION

134 ■ VideoWave
136 ■ Creation Station Pro A4
138 ■ PhotoSuite II
140 ■ Win Audio Major
142 ■ Acid Ph1

144 Sites Internet

PAGES PRATIQUES

146 ■ Graver un CD
150 ■ Optimiser son PC
156 ■ Trucs et astuces
158 ■ Le BIOS
162 ■ VbScript
164 ■ Créez vos *skins*
170 ■ Paint Shop Pro 5

172 ■ The Drumz Wizard
174 ■ Hypercam 1.34
176 ■ Audiograbber 1.31
178 ■ Initiation à Internet

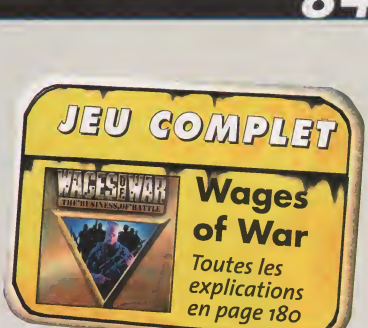
Les CD-ROM

Le CD-ROM n° 1

180 ■ Le jeu complet : Wages of War

Le CD-ROM n° 2

182 ■ Les démos de jeux
184 ■ Les *sharewares* Hard
190 ■ Les *sharewares* Internet
192 ■ Les *sharewares* Création
196 ■ Les créations des lecteurs
202 ■ La boîte à outils
202 ■ Pour vos jeux



PC FUN – 5-7, rue Raspail – 93108 Montreuil Cedex – France – Tél.: 01 49 88 63 63 – Fax: 01 49 88 67 94 – Minitel: 3615 PC FUN – pcfun@messiamag.fr.

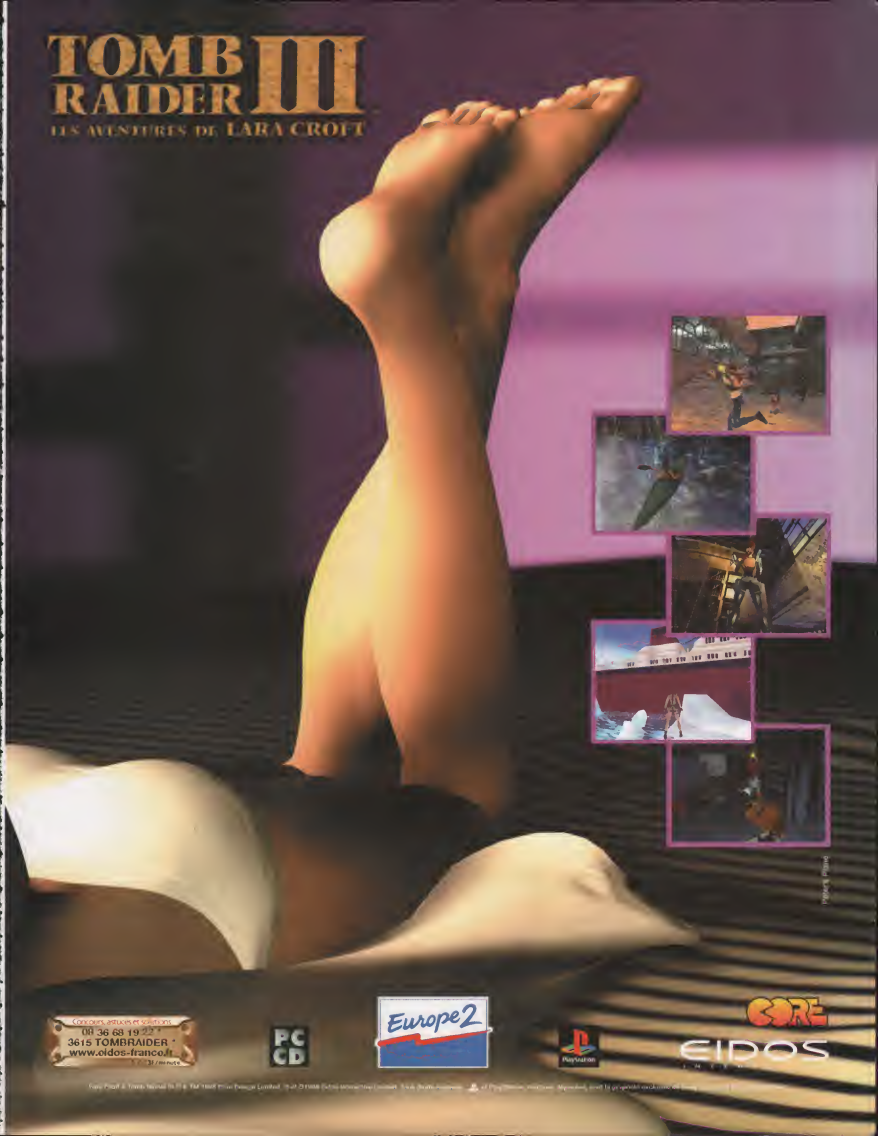
Rédaction **Rédacteurs en chef :** Laurent Guerder (lguerder@planete.net) et Stéphane Kauffmann (skauf@planete.net) – **Directeur de l'information :** Didier Latil – **Secrétaire de rédaction :** Sandrine Fleury-Kless – **Chef de rubrique :** David « Chipster » Choquet (chipster@planete.net) et Bruno Gasner (bgasner@planete.net) – **Ont participé à ce numéro :** Jean-Luc Antoine, Jérôme Bohbot, Sylvain Bonfoux, Jean-Frédéric Bruzek, Thierry Demougin, Didier Gourcy, Alexandre Leroy, Christophe Seureau (illustrations), Eric Seyfried, Sophie Vidal, Julien Villeret (villeret@pobox.com) et Christophe Yvon – **Directeur artistique :** Miguel Gregorio – **Maquette :** Roland Combette et Sébastien Borowcz – **Correctrice :** Sophie Grimaud – Multimédia **Conception :** Claude Flammia (kooi@planete.net), Jean-Luc Lameau et Jean-Pierre Carreira (multimedia@planete.net) – **Hot-line CD-ROM :** Stéphane Couralet (01 49 88 67 98) – Centre d'essais **Rédacteur en chef délégué :** Christian Marbaix – **Rédacteurs :** Nicolas Boudier-Ducloy, Marc Prieur et Philippe Ramelet (cemp@planete.net) – Abonnements 12 numéros, France : 372 F, DOM-TOM et étranger : 492 F. – **Service Abonnement :** 55, route de Longjumeau 91367 Chilly-Mazarin Cédex - France. Tél. : 01 64 54 76 89. Diffusion Ventes **Directeur :** Olivier Le Potvin – **Responsable Titre :** Cyril Lamotte – **Assistante :** Christelle Bono – 01 49 88 67 53 (reservé aux dépositaires de presse) **Rédacteur graphiste promotion :** Valérie Le Petitcorps. Anciens Numéros : Bernadette Maudieu (01 49 88 63 90) du lundi au vendredi uniquement entre 9 h 30 et 12 h 45. Fabrication **Rédacteur en chef technique :** Jacques Gouffé – **Chef de fabrication :** Nadine Debard, assistée de Betty Guyot – **Responsable photogravure :** Frédéric Levesque. . Comptabilité **Directeur financier et comptable :** Eric Bourdonnec – **Contrôleur de gestion :** Leila Alhabib – **Comptabilité fournisseurs :** Patrick Vendendriessche – **Comptabilité clients :** Stéphane Bouchard – **Juridique :** Françoise Linossier – **Ressources humaines :** Virginie Guyard. Publicité **Directrice Développement :** Magali Froger (01 49 88 67 10) – **Chef de publicité :** Jérôme Le Marec (01 49 88 67 20) - **Relation clientèle :** Cécile Hergault (01 49 88 67 04) - **Représentants internationaux** Angleterre - Irlande - Allemagne : Huson European Media, Gerry Rhoades-Brown / James Clayson - Tél : 44 1784 469 900 - Fax : 44 1784 469 996 Direction Editoriale **Directeur de la publication :** Godefroy Guidicelli - **Directeur délégué :** Patrick André - **Directeur adjoint des rédactions :** Stéphane Lavouard, assisté de Olivier Floc'hac, secrétaire général de la rédaction – **Assistante de direction :** Anne Dekker.

PC FUN est une publication Pressimage, SA au capital de 2 500 300 francs. Principaux associés: Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli. Siège: 5-7, rue Raspail – 93108 Montreuil Cedex - France. Commission paritaire: 75743 – ISSN: 1260-7703 - Dépôt légal: 4e trimestre 1998. Membre inscrit à Diffusion contrôlée. Bureau de la presse payante. O.J.D. – Imprimé par Rotecic (Madrid, Espagne).

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.

«La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective» et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, «toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite» (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal. Crédits photos et copyright: tous droits réservés.

C'est encore meilleur la IIIème fois...
TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT


TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 TOMBRAIDER *
www.eidos-franco.fr
PC CD
Europe 2
PlayStation
CORE
EIDOS

Forum

LE PLUS BEAU C'EST HALF-REAL !

Je voudrais ajouter deux, trois choses, suite à votre article sur le Riva TNT du n° 43.
Sur le papier et dans pas mal de jeux actuels, le Riva TNT est effectivement plus rapide que le 3Dfx Voodoo 2. Pourtant, étant programmeur (Glide et DirectX), j'ai pu constater que dès que l'on demande beaucoup de choses à ces cartes (utilisation de beaucoup de textures, multiple-texture) le Voodoo 2 reprend largement le dessus. Ce qui est un peu paradoxal, vu que ce sont des cas extrêmes où l'AGP devrait théoriquement améliorer les choses. La plupart des jeux actuels n'exploitent pas à fond les capacités des ces cartes (même les jeux Glide) et sont donc de mauvais indicateurs de puissance. Seul Unreal peut se vanter de pousser les cartes 3D dans leurs derniers retranchements : énormément de textures, texturing nécessitant parfois jusqu'a 9 passes... Et le résultat est bien là : avec Unreal, aucune carte n'arrive à la cheville d'une Voodoo 2 (sauf deux Voodoo 2 en SLI...), et dans la version DirectX 6 de ce jeu, on constate même que la hiérorchie des cartes 3D, établie avec des tests mains évolués, n'est plus respectée. Par exemple, la Matrox G200 se place au-dessus d'une TNT, et on constate aussi que le driver DirectX 6 de ce même TNT est loin d'être fiable...Je rappelle également que le moteur 3D de Unreal sera repris par pas mal de jeux à venir, alors réfléchissez bien avant de mettre la Voodoo 2 aux oubliettes. Les tests ont été effectués sur un PII 350 MHz, avec les derniers drivers pour les cartes, et Unreal 2.19 avec support DirextX 6.

LUdO

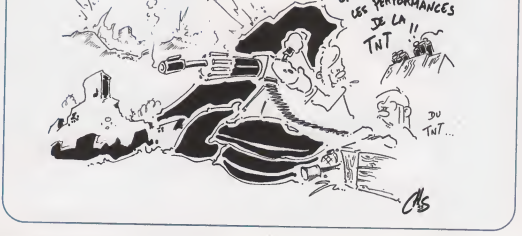
Il faut éviter les amalgames ! Tout comme le Voodoo 2, le TNT gère le *multitexturing* en une passe et il le fait plus vite que la carte de 3Dfx. Il est par contre impossible de comparer les capacités de deux processeurs en utilisant des API (librairies) différentes. *Unreal* a été programmé de base pour Glide 3Dfx et il est donc logique qu'il soit plus rapide sur Voodoo 2. De plus, tu parles de la version Direct3D pour le TNT qui est loin d'être terminée. Difficile de juger sur une bêta. Tu le confirmes d'ailleurs toi-même en disant qu'en D3D, *Unreal* est plus rapide sur une Matrox G200. C'est logique, cette version a été spécifiquement optimisée pour le constructeur canadien et n'est pas censée fonctionner sur une TNT. Quant à la qualité, c'est la troisième version en OpenGL qui est de loin la plus belle. Il est difficile de juger sur un jeu, surtout s'il n'est pas terminé et dispose de différentes normes... Essaie *Half-Life* et tu verras que les conclusions sont inversées.

ÇA SERT ALORS ?

Cher PC Drôle (ça, c'est pour les défenseurs de la langue française),
après un an passé à éplucher la presse informatique, en vue de remplacer mon vieux PC, force était de constater deux paradoxes.
1- Malgré une concurrence qui fait rage, on en arrive à une quasi-standardisation dans les produits proposés par les assembleurs. De
plus, le marketing semble exclusivement basé sur un seul argument : qui a la plus grasse... (CPU !)
2- Pourquoi fait-on confiance à : une carte vidéo pour l'affichage, une carte son pour le son et pourquoi persiste-t-on à occuper ces "$$ chers $$" processeurs pour gérer les lectures/écritures ? Jusqu'à votre numéro "spécial SCSI !!!" Ah, v'la enfin des gens compétents qui me confortent dans mes idées ! Ni une, ni deux, j'ai fait ce qui aurait pu être le dernier chapitre de votre numéro d'octobre, j'ai monté MON PC de rêve en suivant vos conseils à la lettre (ou presque) : Asus P2B, 64 Mo, Diamond Viper 550, Fireport40, Pioneer DVD U02 (SCSI), DD IBM 4,5 Go UW, SBlaster Live + 5 enceintes, et PII 350 (et avec les 2 500 francs économisés par rapport à un 450, j'ai "investi" dans un moniteur 19 » Diamontron Mitsubishi U900). Facture totale : 16 200 francs TTC (début octobre). Conclusion 1 : le montage et l'installation m'ont tout juste pris une soirée. Grâce au SCSI, le paramétrage reconnaissance sous Win98 a été immédiat, et depuis, ça tourne pile-poil (j'ai même rajouté depuis un graveur, SCSI of course). Je ne peux qu'encourager vos lecteurs à se lancer dans le "Légo-micro", surtout que l'on obtient une machine à évolutivité garantie. Un petit truc (simple) à mentionner peut-être un jour dans vos lignes : j'ai formaté mon DD en deux partitions, puis fait une install' sommaire de Windows 98 à partir du CD-ROM sur C :\, puis copie du répertoire Win98 du CD-ROM vers D :\, puis re-format de C :\ et nouvelle install' de Win98 à partir de D :\. Ceci évitera dans le futur de devoir réintroduire le CD-ROM de Win98 à chaque nouvelle install' matériel... Conclusion 2 : vu la pertinence de vos conseils... je m'abonne !

Rémi - La Défense

On peut copier le CD de Windows sur le disque dur mais la plupart du temps, quand le système demande le CD, il suffit de lui indiquer le chemin Windows\System et il y trouve son bonheur. Il est un peu bête !



PATCHES EN FOLIE

Tout d'abord, bravo pour votre magazine que j'apprécie beaucoup, il est agréable à lire, varié et bien équilibré, et ne croyez surtout pas que j'ai quelque chose à vous demander, euh... en fait oui...
Quel choix doit-on faire lorsque pour un jeu, on trouve sur votre CD-ROM (cédérom, au cas où vous rendriez ma lettre publique) deux patches (les mises à jour, toujours au cas où...) à installer — un pour carte compatible Direct3D et l'autre pour carte à base de chip 3Dfx — et que l'on possède une carte 2D/3D AGP (Permedia 2) et une carte Voodoo 2 ?
Dans ton cas, avec une carte à base de Permedia 2, préfère le *patch* 3Dfx car sur une Voodoo 2, le jeu ira plus vite.

MERCI

Une petite astuce pour agrandir plus vite une fenêtre, il suffit de double cliquer sur la barre de couleur au-dessus des menus. Je vous encourage à continuer le concours sur les scripts car je le trouve génial. Bonne continuation à **PC FUN**.

Jean-Luc

LE MONDE EST POURRI

Vous croyez nous intéresser avec de vieux jeux démodés, livrés avec le magazine, dont personne ne veut plus. Et il faudrait qu'on paye 42 balles pour ça? Roland, avec sa rubrique à 2 francs, nous crédite chaque mois d'un article "pseudo cul" qui doit faire bander les 12-13 ans, du style : "LULA, un vrai jeu de fesses... avec des jolies madames toutes nutes... Pas farouches du tout, mais bon, pas crades : tout gentil". (No comment.) Je te reproche aussi ton attitude cet été, lorsque je te lisais au bord de l'eau, et que tu encensais Windows 98 dans ton dossier spécial. Ils vous ont payé une Porsche neuve à chacun, ou quoi? À peine quelques critiques du bout des lèvres, ne disons surtout pas de mal du génial Bill Gates. Un joli article, pas farouche du tout, mais bon, pas crade : tout gentil quoi. Une conclusion s'impose pour Win98 : Bill nous vend 650 francs la version enfin presque "débuguée" de Win95, avec quelques Innovations en plus.

Un ami de chez Canon me racontait récemment comment les grands de l'informatique se mettaient les journalistes dans leur poche pour qu'ils ne disent jamais de mal : buffets, activités de plein air gratuites, cadeaux, etc. On leur dit quoi écrire. Ce qui me frappe, c'est : on fait Motocross Madness en couverture, on lui accorde un test élogieux avec 18/20, puis oh, joies du hasard, on trouve un bon de commande un peu plus loin dans le mag' pour l'acheter en même temps que l'abonnement à **PC FUN**. *Eh oui, le business c'est le business. Mais ne demandez surtout pas à ce que l'on vous appelle "journalistes", car le journalisme, c'est d'abord l'indépendance. Je n'attends de toute façon pas de réponse de ta part, et je suis persuadé que, cher* **PC FUN**, *tu n'as pas assez de couilles pour faire passer cette lettre dans ton forum mensuel... Ne le fais pas car M. Pressimage risque de te lourder pour faute grave. Je pense que vous n'êtes pas pourris au fond de vous-mêmes, c'est le système dans lequel vous baignez qui vous pourrit.*

Gilles - Brétigny

Le thème du journaliste véreux flustigé par le lecteur "qui a des couilles" reste sûrement très populaire dans les milieux poujadistes et ce serait dommage de t'en priver. Il est néanmoins amusant de voir comment une initiative intéressante (orienter le choix du service abonnement vers de bons jeux) peut être interprétée, certainement faute d'explications de notre part. Ton courrier aura au moins permis de clarifier ce point. Demande tout de même à ton copain de chez Canon, s'il existe, de nous appeler. Comment on va emballer avec des Porsche!

CELERON BRANCHE

Actuellement équipé d'une carte mère MSI 5149 et d'un processeur Intel Pentium à 133 MHz, je désire passer à une vitesse supérieure!

Je pense acquérir un K6 3D à 350 et une carte avec bus AGP.

Que faire quant à ma carte mystique? La laisser sur un port PCI et acquérir une carte 3D AGP? La laisser sur PCI et ajouter une 2D/3D sur AGP? Quel type de carte mère oblige à posséder des barrettes SDRAM à 100 MHz? Je possède actuellement deux barrettes de 32 Mo SDRAM : comment savoir si elles tournent à 100 MHz?

Achète donc un processeur Intel Celeron 333 et une carte mère BX. Comme ça, en attendant, tu gardes ta mémoire, et plus tard tu pourras passer au Pentium II 450 voire 500. Oublie ta carte graphique et achète une ATI Rage 128 à 900 francs.

LADY MONICA

Je recherche un moyen d'afficher des images JPEG/GIF, ou encore BMP, grâce à un utilitaire que je programmerais moi-même en C, en pascal ou encore en assembleur. Le problème étant que je n'arrive pas à mettre la main sur un algorithme me permettant de comprendre les compressions/décompressions utilisées. Est-ce que dans votre grande bonté, vous ne pourriez pas éclairer ma lanterne chez **PC FUN**? *Ce serait super sympa de votre part. Pendant que j'y suis, quelques cours sur la compression des différents formats d'image serait top cool dans votre excellente revue.*

Lord Klinton

Pour cela, le mieux est encore d'aller jeter un œil sur l'excellente page suivante, dédiée aux différents formats graphiques : http ://www.dcs.ed.ac.uk/~mxr/gfx/. Nous vous fournirons un miroir du site sur notre prochain CD, dans le répertoire consacré aux sources.

SKIN, ON AURA TA PEAU

Je vous écris pour vous demander s'il serait possible d'intégrer une rubrique de programmation dans votre mag', je sais qu'il en existe en Java, qu'il en a existé en Delphi, en C, mais jamais en ASM : l'Assembleur. Eh oui, l'ASM est le langage le plus puissant, et ne le connaissant que très peu, j'ai en vain essayé de trouver des renseignements sur Internet ; impossible de commander des bouquins (rupture de stock chez l'éditeur) : on dirait que personne n'ose s'attaquer au problème! Mais bon, soyons réalistes, je pense que le fait est voulu, ce langage doit être réservé à l'élite, car il permet d'accéder à des fonctions très puissantes du PC. Il permet entre autres de "Hacker", faire des virus, et surtout "Cracker"! Sinon, dans un ancien numéro, j'ai relu un courrier d'un lecteur qui disait de convertir les modules en .WAV pour les graver et savourer la vraie musique. C'est vrai que les démomakers font un travail d'une qualité remarquable, mais pouvez-vous m'indiquer où trouver les softs en question?

Jérémie

En ce qui concerne l'Assembleur, l'absence de pages lui étant consacrées n'est dû ni à la complexité du langage, ni à ses possibles détournements, mais plutôt au fait qu'il réclamerait une importante pagination pour être correctement traité. Nous préférons vous fournir des sources commentées sur le CD. Donc, si vous avez envie que l'on aborde un sujet précis, n'hésitez pas à en faire part à Florent Ramière, qui se charge de chercher pour vous des sources : ramier_f@epita.fr.

Pour créer des modules, rien ne vaut *FastTracker*, que nous avons gravé sur plusieurs de nos CD. Tu trouveras sur le CD de ce mois la dernière version de Winamp, ainsi que Skin Wizard, un utilitaire d'aide à la création de *skins*, et quelques skins en cadeau.

Cher lecteur, n'hésitez pas à adresser vos courriers à pcfun@pressimage.fr.
Sinon, c'est 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex. Et ceux qui sont connectés au Net peuvent venir discuter en direct sur le canal #PCFUN, sur IRCnet.

L'ÉLÉPHANT ET LA SOURIS...?

Depuis quelques semaines, un document très intéressant circule sur le Net. Baptisé "The Halloween Document" par son premier récipiendaire, ce texte est une note interne à Microsoft, *a priori* destinée directement à Bill Gates, au moins dans un premier temps. Et qu'est-ce qu'on y apprend ? Et bien que le n° 1 du logiciel est limite de faire dans sa culotte face au logiciel gratuit Linux, qui taille des croupières à NT. Quelques extraits croustillants nous apprennent que la stratégie de type "rumeur", à savoir, faire peur en opposant le sérieux de NT à l'amateurisme-*hacking*-pirates de Linux, pourrait ne pas marcher dans ce cas. Mais une autre solution est préconisée par les sympathiques philanthropes de Redmond : il suffit de créer de nouveaux standards de protocoles, ou au moins d'étendre les existants pour en faire des purs produits Microsoft, comme ce que nous avons connu avec Java ou l'HTML. Ce qui ne ferait que confirmer ce que tout le monde devinait ! Pour vous faire votre propre opinion, vous pouvez vous connecter à : http ://www.tuxedo.org/~esr/halloween.html. ■

SOMBRES MACHINATIONS

***Dark Project : La Cité des voleurs* risque d'être un des événements du mois prochain. Ce jeu d'action/aventure, offrant une vue à la *Quake*, innove en effet sur de très nombreux points. Vous jouez par exemple un voleur, au cours de missions dans lesquelles vous devrez éliminer tout obstacle à votre contrat. Vous devrez utiliser les zones d'ombre, faire attention à marcher doucement et à ne pas emprunter les surfaces qui résonnent, surprendre les ennemis par-derrière pour les assommer... Bref, une véritable simulation d'assassin. En outre, l'univers médiéval glauque et le scénario torturé semblent être jouissifs...** ■

Le plus rapide...

IBM revendique le disque dur le plus rapide du marché. Évidemment, avec ses 9 Go et ses 10 000 tours par minute, la bête de compétition qui répond au doux nom de Ultrastar 9LZX n'est pas pour nos ordinateurs familiaux. L'objet est destiné au stockage vidéo. L'histoire ne dit pas si le bidule est refroidi à l'hélium liquide et combien il coûte... ■

Monsieur Plus au pinacle

La MiroVideo DC30 est une carte d'acquisition et de montage professionnelle, sous Windows 95 et 98. Avec la version Plus, la solution logicielle qui l'accompagne s'étoffe avec Première 5 et TittleDeko, un générateur de titrage professionnel. Enfin, une bibliothèque de 300 effets de transition complète le package. ■

3DFX VOODOO 3

Prenant tout le monde par surprise, 3Dfx a présenté au Comdex sa nouvelle puce graphique. Tout juste âgé de trois jours, le processeur a bien voulu fonctionner d'emblée avec des petits jeux comme *Quake 2*. En 1 600 x 1 200, accrochez-vous bien, on atteint déjà les 32 images/s sur un Pentium II 400 contre 15 avec un TNT. Comme la Banshee, il s'agit d'un processeur 2D/3D. Avec un RAMDAC de 350 MHz et 16 Mo de mémoire, on atteint des résolution de 2 048 x 1 536. En 3D, les performances brutes sont environ deux fois supérieures à deux Voodoo 2, rien que ça (366 Megatexels/s.). Deux Texel engines autorisent le *mulitexturing* et le *bumb mapping* en une passe comme sur le Voodoo 2. Le Voodoo 3 gère DirectX 6, Glide et OpenGL sans compter l'AGP 2x et 4x. Le rendu 3D externe à 16 bits surprend, mais en terme de performances, les concurrents ont du souci à se faire. Voilà, le mois prochain vous aurez un *briefing* détaillé. ■

Qui veut tuer Bambi

L'énorme succès américain de Deer Hunter, jeu de chasse au daim en 3D, donne des idées à ASC Games qui annonce TNN Outdoors Pro Hunter. Un jeu où l'on pourra utiliser la ligne d'accessoires commercialisée sous le nom du champion qui prête son concours au produit : Bill Jordan. Le commerce rapproche les êtres vivants... ■

La photo numérique fait bonne impression

Quatre leaders dans l'image et l'information se sont unis pour développer un format numérique, le DPOF (Digital Print Order Format) qui devrait permettre l'impression d'un cliché directement de l'appareil photo vers une imprimante.

Souriez, vous êtes filmé

Logitech annonce la QuickCam Pro pour Windows 95 et 98. L'appareil cyclopéen, grâce à la technologie Picture Smart, voit sa résolution multipliée par trois, soit 352 x 288, et assure des rendus plus réalistes et des couleurs plus brillantes.

Agfa scanne le marché

Agfa renforce sa gamme de scanners grand public avec trois nouveaux Snapscan. Le 1212U à moins de 1 200 francs, sur port parallèle, le 1236S, en SCSI, à moins de 2 000 francs et enfin le 1236S Artline, à moins de 2 300 francs. Par ailleurs, le constructeur annonce une baisse de prix de 10 % sur le 1200F.

Une bande de syndiqués

Quand les grands producteurs de supports magnétiques et optiques se regroupent, ça donne un syndicat. C'est ainsi que le Syndicat national des supports d'enregistrement (NSE) a vu le jour le 4 novembre dernier. Cet organisme défend les intérêts des fabricants de supports audio, vidéo et informatique.

Mouse rugs

Le tapis de souris serait-il le moyen d'expression le plus fascinant de notre époque ? Il faut croire que oui, dans la mesure où vous pouvez désormais retrouver les plus beaux motifs de tapis persans sur votre bureau, grâce à ces tapis de souris du plus bel effet. De plus, ils sont faits selon une technique qui induit quelques erreurs aléatoirement dans le processus de fabrication : ainsi, vous aurez l'impression que c'est un petit enfant maltraité qui l'aura réalisé dans une cave de Bankok et pas une bête machine. Bon, bien sûr, cela coûte 100 francs, mais il faut avoir les moyens de ses ambitions. Intéressé ? www.mouserug.com. ■

Tout se barre

Le PC a donné naissance à *Duke Nukem 3D*, qui fut adapté sur PlayStation et Nintendo 64. Jusque-là, rien de bien méchant. Mais voici le jeu *Duke Nukem : Time to kill*, distribué par GT Interactive, qui sort sur PlayStation, sans que le PC soit prévenu. Le jeu est un nouvel épisode baladant Duke à travers diverses périodes de l'histoire, avec ce qui en découle de niveaux variés, de monstres changeant suivant les époques, et d'armes spécifiques à chaque période. Le tout avec un Duke Nukem vu de dos, à la *Tomb Raider*. Le pire, c'est que le *fun* du jeu original, ses architectures réussies sont toujours là. Alors ? À quand *Time to kill* sur PC ? ■

Furby

Furby est une petite peluche de type "animatronic" assez fascinante. En effet, outre son aspect des plus hideux, ses yeux, ses oreilles et sa bouche sont motorisés, ce qui lui autorise des dizaines d'expression différentes. Le tout est couplé à des tonnes de capteurs, une intelligence artificielle et un lexique de plus de 800 phrases ou expressions différentes. Bref, cette peluche apprend votre langage, au fur et à mesure, joue avec vous, réclame d'être chouchoutée, etc. Quoique, celle que j'ai eue entre les mains adorait se faire latter sur le sol, m'enfin, c'est vous qui voyez. La bonne excuse, c'est d'offrir ça à ses enfants pour Noël : ils en auront marre avant vous ! (Fabriqué par Tiger, 30 $, disponible aux États-Unis et en Grande-Bretagne pour l'instant.) ■

La rubrique à Roland

Salut, les amis. Alors, qu'est-ce que vous en dites? C'est moi, Rolande (enfin, j'ai pris un pseudo pour le film), sur la photo, à gauche. Je fais des films pornos de filles homosequessuelles, maintenant, comme *Where The Boys aren't 8*, un des tout derniers dévédés de fesses de madames uniquement, de chez Vivid. Avec les scènes filmées sous quatre angles différents. Bref, je pelote des madames tout le temps. Ça a du bon, de changer de sexe. D'un autre côté, j'ai pas encore exploré toute la fifille que je suis devenu. Devenue. Je sais pas comment ça marche, là, l'orthographe. Enfin... Tout ça pour dire que je me demande si je vais pas m'essayer un monsieur maintenant que je suis une madame. Un vrai, un beau, un obsédé, un quèquetté, un Roland, quoi! Mais le Roland comme ça, il existe plus. Mais peut-être y a-t-il parmi vous un vrai Roland? Envoyez-moi vos photos avec une petite lettre à PC FUN, La Rubrique à Roland, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Le plus Roland de vous tous aura sa photo et son texte dans PC FUN, voire plus si affinités.

Where The Boys aren't 8, distribué par Vivid Interactive, moins de 300 F. ■

Ascension

Le neuvième volet de la saga des jeux de rôle Ultima aurait-il pris ce nom pour justifier ses nombreux retards et ne sortir que le jour annoncé? En tout cas, les nouveaux écrans que nous avons trouvés continuent à nous faire espérer énormément du produit, la vue subjective semblant être un choix judicieux. ■

Para-doxe

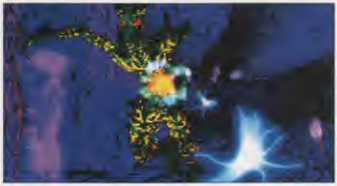
Le tribunal religieux ultra-orthodoxe israélien a décrété l'interdiction d'utiliser Internet. Certes, cette décision n'a pas de valeur légale, mais la communauté ultra-orthodoxe suit habituellement ses jugements. Le plus amusant, c'est que ce mouvement est bien entendu doté de sa propre page web... Les libertés avancent, mes amis! ■

Le son c'est bon!

Avec sa norme de son 3D EAX, Creative Labs a frappé un grand coup. Proche de DirectSound, cette API gère le son 3D et les effets dans les jeux qui sont développés pour, ceux-ci étant de plus en plus nombreux (*Unreal*, *NFS 3*, *Moto Racer 2*, etc). EAX 2.0, qui vient d'être annoncé, renforce encore le réalisme spatial. Les programmeurs peuvent ajouter de nouveaux filtres spectaculaires qui donnent l'impression que le son vient d'une autre pièce ou d'une source cachée derrière un objet. Vous entendrez le monstre approcher dans le couloir et au bruit, vous pourrez repérer la bombe qui fait tic-tac, cachée derrière un pilier. ■

Terres inhospitalières

Westwood fait à nouveau parler de lui avec l'ouverture officielle du site pour *Lands of Lore 3*. Cela nous permet de refaire le point sur ce jeu de rôle tant attendu, qui devait effacer les déceptions technologiques du précédent volet. En tout cas, si le jeu semble cette fois à la hauteur, du point de vue de la 3D, il revient surtout à ses origines, à savoir un jeu de rôle avec des guildes, des familiers qui vous apporteront des pouvoirs supplémentaires et toujours l'univers enchanteur de Gladestone (et de nombreux autres endroits féeriques). Avec le rachat par Electronic Arts il y a quelques mois, les dates de sortie sont encore un peu floues, même si la période de printanière semble être la cible de toutes les rumeurs. ■



Le cri déchirant du DVD

La version DVD de Scream, le slasher-movie de Wes Craven, déjà culte, est disponible. La compression est de qualité, les langues anglaise et française peuvent être choisies en audio et sous-titres. Des extraits du tournage et des interviews sont fournis en bonus. Scream est distribué par Film Office. ■

Club-Internet : aucune discrimination de race, de religion, de fortune ou de sexe.

Club-Internet **Le club le plus ouvert de la planète.**

- Tout l'Internet pour 77 F/mois* (illimité*)
- 10 Mo gratuits pour héberger vos pages personnelles
- 5 adresses e-mail
- Une assistance technique gratuite* 7 jours sur 7
- Une des meilleures bandes passantes du marché
- Le savoir-faire technologique de MATRA et l'expérience éditoriale de HACHETTE

Rejoignez-nous maintenant et bénéficiez d'un kit de connexion et d'un mois d'abonnement gratuits*.

PRIX APPEL LOCAL
N° AZUR 0 801 800 900

Publicis Technology Photo : J. Ardoti GROUER INTERACTIVE EUROPE / ONLINE GROUPE RCS : Paris B 381 737 535

Rubrikanana

Adepte du manichéisme, Stéphane-Cracker, créateur ès sciences 3D, ne fait pas de concessions, tout pour lui est blanc ou noir, positif ou négatif (plutôt négatif, souligne Laurent). Élevé à la soupe de polygones aseptisés, il traîne souvent un rhume dans son mouchoir, quand il ne frise pas l'avitaminose, mais c'est toujours de la faute de ce monde injuste dont il conçoit mal les imperfections. Miguel nous explique souvent que si Cracker est "soufreteux" et malingre, c'est parce qu'il ne voit jamais la lumière du Soleil. Vous le croiserez peut-être dans une *porty* délirante, ou sur un campus, tant son allure dégingandée et ses godasses plombées "spécial" attraction terrestre lui confèrent une silhouette d'éternel étudiant. Il en a d'ailleurs gardé un côté "joute oratoire" qu'il pratique avec délectation dès que Miguel lui en procure l'occasion. Mais son désir le plus profond, en tant que dieu incarné du jeu (selon ses propres critères), est de pouvoir, à l'instar de *Tron*, plonger dans l'une de ses créations, où il pourrait batifoler à loisir, béat (Chipster me dit que je suis encore trop polie), avec un boxer aux pattes carrées (histoire de canoniser Youri, son chien) ou des lapins bleus, ou encore faire la ronde avec une colonie de petits pixels (Miguel dit que Cracker n'a pas encore bien assimilé le mode de reproduction humain)... Il faut le voir dans ses jours "bougon", et, si vous voulez vraiment le faire sortir de ses gonds, dites-lui que vous n'aimez pas les chiens... Il suffit de le brancher, il marche tout seul... Chipster insiste pour ajouter que le chien de Cracker est vraiment laid et que si vous le désirez, il se fera un plaisir de vous transmettre son *e-mail*. ■
Sandryn

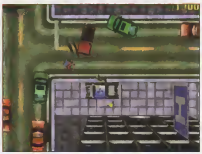
Une fourmi peut en cacher 60 000 autres

S'il y a un film à voir en ce moment, que vous soyez *fan* d'images de synthèse ou pas, c'est le long métrage d'animation de Pacific data Images, *Fourmiz (Antz* en version originale). Sans aucune once de mièvrerie, cette histoire de fourmi individualiste est un concentré de talent et de technologie. Les images sont magnifiques, elles servent une histoire dynamique et adulte, et ce *Antz* pourrait bien marquer un tournant dans l'histoire de l'animation. Si les créateurs de Pixar réussissent aussi bien leur histoire d'insectes, *A Bug's Life*, à sortir en France au printemps prochain, les fous d'animation ont quelques heures intenses en perspective ! ■

Saga Amapi

Ah ! Ah ! Tu peux te cacher au fin fond du cul de l'univers, on t'aura, Amapi 4! Tu ne nous échapperas pas ! D'autant, que, paraît-il, la version qui fonctionne doit arriver le 20 novembre. Alors, on croise les doigts et tout ce qu'on peut croiser, et on vous donne rendez-vous pour le prochain épisode dans un mois. ■

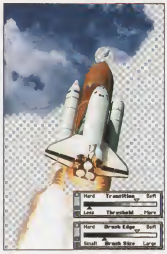
Vive la pub



Take Two a annoncé la vente de plus d'un million de copies de Grand Theft Auto sur PC et PlayStation. Il faut dire qu'avec la publicité que les médias grand public ont fait pour ce produit, cela ne pouvait que marcher ! Du coup, du côté de chez SCI (Carmageddon II), on doit trouver que télés et radios sont un peu longues, cette fois, à dénoncer la violence dans les jeux vidéo ! ■

Extensis revient en force

Ce ne sont pas moins de cinq nouveaux produits qui sont annoncés chez Extensis, le spécialiste des *plug-in Photoshop* et des extensions pour *QuarkXPress*. En fait, on ne trouve pas de nouveautés réelles mais plutôt des mises à jour majeures de leurs produits phares. *Portfolio*, le gestionnaire d'images et de fichiers multimédia, arrive en version 4, et intègre de nouvelles possibilités liées à Internet. *PhotoTools 3.0* est un *plug-in Photoshop*, conçu pour créer des effets automatisés de boutons, ombres, etc. *Mask Pro*, en version 2, est également destiné à *Photoshop*. Il va encore plus loin dans les possibilités de détourage et devrait s'avérer, logiquement, plus performant dans ce domaine que *Photoshop 5.0*. Enfin, citons deux mises à jour d'extensions pour *QuarkXPress*, *Preflight Pro 2.1*, pour préparer les documents au flashage et *BeyondPress 4.0*, pour convertir les maquettes en documents HTML. On va regarder tout ça et vous en reparler, certainement le moins prochain. ■



Epson PhotoPC

Les z'appareils photo numériques, vous connaissez : c'est vrai qu'on vous bassine avec, depuis belle lurette. Pourtant, Epson arrive avec un produit très intéressant, avec une résolution réelle de 1 280 x 960, le PhotoPC 750Z et pour moins de 5 000 F !

Quand je vais à Rio

Courir avec un baladeur à la ceinture provoque des distorsions désagréables dans la restitution sonore. Difficile donc d'être sportif et mélomane. Heureusement, voilà le RIO de Diamond. Pour moins de 1 500 francs, cet appareil de 70 g, plus petit qu'une cassette, charge des fichiers audio compressés au format MP3 dans une mémoire, à concurrence de 60 minutes de musique qualité CD. Comme l'appareil n'est composé d'aucune partie mécanique mobile, c'en est fini des distorsions. Le chargement des fichiers s'effectue *via* le PC. Pour compresser des pistes issues d'un CD, l'appareil est accompagné d'un utilitaire : JukeBox MP3 de Xing technologie. ▪

Marathon tatouman

Infogrames mériterait presque d'être élu éditeur sportif de l'année. Après les annonces de jeux de football avec la licence du joueur brésilien Ronaldo, puis le *sponsoring* de l'Olympique lyonnais cette saison, voilà que son PDG, Bruno Bonnell, a fêté ses 40 ans de bien belle manière. Il est parti aux États-Unis courir son premier marathon, noyé dans les 32 000 participants... et il l'a fini en un peu plus de 4 heures (bonne performance, n'est-ce pas !). Comme il a suivi un entraînement poussé pendant plus de 4 mois, on espère seulement ne pas avoir droit bientôt à un jeu de simulation de marathon en 3D temps réel! ▪

Imagina 99 migre

Et oui, ça fera déjà presque un an que Imagina 98 s'est tenu à Monaco. Et logiquement, pouf, voilà Imagina 99, un an après. Toutefois, cette édition-là innove quand même, puisque pour la première fois, le salon se tiendra sur deux sites. Les conférences et l'exposition seront en effet partagées entre Monaco et Paris. Du 18 au 20 janvier, les conférences réuniront, comme chaque année à Monaco, les professionnels de la recherche, de la création et de la production d'images numériques. La tendance sera, comme c'était déjà le cas l'année passée, à la télévision interactive, à Internet et aussi aux jeux vidéo. Quant à l'exposition, elle bénéficiera, du 20 au 22 janvier, de 7 000 m² au CNIT. Quant aux traditionnels prix Pixel INA, ils conservent le même mode de fonctionnement et les œuvres seront projetées à Monaco, à l'espace Média. On ira certainement y faire un petit tour, comme tous les ans, pour vous ramener des images magnifiques. ▪

LA CHASSE AUX CHASSEURS

La réponse du daim au chasseur vient du partenariat Simon & Schuster/Cendant, avec Deer Avenger, un jeu de chasse en 3D, dans lequel vous chassez les "chasseurs de daim", à l'aide de bazookas, de M16, de lance-pierres (avec des crottes de daim comme munitions)...

ROME PAR CŒUR

Cendant Software sort en France une édition spéciale de Caesar III, au prix de 450 francs, et, en plus du jeu de gestion/stratégie qui nous a tant plu, offre en bonus un livre de qualité sur la Rome antique, avec de nombreuses photos et dessins à l'appui.

UNREAL 1.5 MULTIJOUEUR

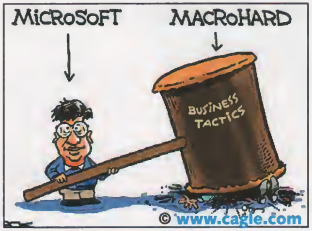
Epic MegaGames vient d'annoncer pour l'année prochaine Unreal Tournament, un produit basé sur Unreal mais exclusivement dédié au jeu Multijoueur. De quoi faire taire les détracteurs, très critiques sur le jeu via Internet. Un soufflet pour Quake III!

UN FILM FINAL FANTASY

Après Doom, Tomb Raider, Wing Commander, c'est maintenant Final Fantasy qui fait l'objet d'une adaptation cinématographique (sous l'égide de la Columbia), sous forme d'un film d'animation, pour l'été 2001. Au fait, saviez-vous que Le Seigneur des Anneaux revient aussi dans une nouvelle version !

Billou fait la leçon!

Avec le méga-procès Microsoft en cours, on croule sous les petits détails croustillants et autres crétineries qui ne font rire que nous autres, les nerds. Donc, dans la série "Je m'enfonce tout seul", voici venir l'ex-CEO de Microsoft. Dans une déposition enregistrée, qu'il a effectuée pendant le procès antitrust, Billou aurait dit à Intel que le fondeur de processeurs concevait des logiciels de mauvaise qualité, et lui aurait ainsi suggéré de se préoccuper de son *business* principal (le *hardware*), pour laisser le développement *software* à Microsoft. Selon le *San Jose Mercury News*, Gates aurait même dit : "J'ai simplement indiqué que cela ne les aiderait pas à atteindre leurs buts, ou les nôtres, d'avoir des logiciels qui présentent des incompatibilités, ou qui sont de mauvaise qualité et qui plantent." Résultat : Microsoft s'est lancé dans le *hardware* depuis près de 2 ans... ■



E-mail et i'cause

Avec le Melvox 56000, Kortex lance le premier modem/fax/répondeur et téléphone mains libres capable de récupérer les e-mail aux heures souhaitées par son propriétaire et de les lui lire dans la foulée, en français ou en anglais. Mieux, le Melvox avertit de l'arrivée de nouveaux messages. Ah, s'il faisait le café, je vire ma secrétaire... ■

Windows de l'espace

Personne n'y croyait, ils l'ont fait ! Ça fait tellement longtemps que Microsoft est incapable de livrer Windows NT5 qu'ils lui ont donné un nouveau nom. On vous le donne en mille (ha ! ha !), ce sera Windows 2000 ! Yes ! Depuis le temps qu'on l'attendait, ce Winoo, on le tient, maintenant : des années de gags et de poilades en perspective. ■

Encore champions!

Vous avez aimé *En route pour la Coupe du monde*? Tant mieux parce que vous n'avez pas fini de vous éclater sur les produits maison. E.A. vient en effet de renouveler l'accord qui le lie à la FIFA depuis 1993 et devrait nous proposer les Coupe du monde 2002 et 2006, ainsi qu'une version consacrée à l'Euro 2000, que la France gagnera comme d'habitude... On peut comprendre l'attachement d'E.A. à la FIFA, puisque la totalité des jeux vendus sous le label représentent déjà plus de quinze millions d'exemplaires. Pas mal pour un sport qui n'est pas des plus populaires chez nos amis d'outre-Atlantique, grands consommateurs de jeux! ■

Internet sans modem

Club Internet et 3Com US Robotics s'associent pour proposer un abonnement forfaitaire à Internet sur le modèle de ceux proposés pour les opérateurs de la téléphonie mobile. Ainsi, pour 249 francs, le nouvel abonné dispose d'un modem/fax 3 Com USR 56 K (vendu habituellement aux environs de 800 francs), d'un *pack* de connexion PC au Club Internet et d'un CD-ROM "Dictionnaire Multimédia 1999". Cette offre limitée s'adresse au grand public, à ceux qui ne sont pas encore connectés ni équipés. Par ailleurs, elle s'adresse aussi à ceux qui souhaitent renouveler leur équipement à moindres frais. Par ailleurs, l'achat du *pack* est subordonné à un abonnement d'au moins un an au Club Internet, soit 77 francs par mois. ■

Demi-témoin

Demi Moore apprend qu'être un bon citoyen peut être dangereux, en acceptant de devenir juré dans un procès visant un caïd de la mafia, dans ce polar au scénario assez bien ficelé. La qualité de la décompression DVD est correcte, l'anglais et le français en audio et avec sous-titres. La Jurée est distribué par Columbia Tristar Home Video. ■

Carrefour, c'est le moment.

SPECIAL JEUX : CIRCUIT VIDEO 3Dfx™ VOODOO BANSHEE™

6990 F

- MICROPROCESSEUR AMD K6-2-3D 350 MHZ BUS 100 MHZ
- DISQUE DUR 4,3 GO UDMA
- MODEM 56 KBPS
- ECRAN 15"
- LECTEUR CD-ROM 36X
- CARTE VIDEO STB LIGHTSPEED 3200 AVEC PROCESSEUR 3Dfx™ VOODOO BANSHEE™ 16 MO
- MÉMOIRE VIVE 32 MO SDRAM 100 MHZ
- VERSION 17" : 7990 F

● 6 mois d'abonnement gratuit à Infonie ● Jusqu'à 1350 F remboursés sur les produits Microsoft (1)

● LOGICIELS INCLUS : formation à Windows 98, Works 4.5, Money 99, Larousse Multimédia Encyclopédique 98, Incoming et Monster Truck Madness

400F/MOIS AVEC LA CARTE PASS

*Avec une carte Pass autorisée à 10000 F, exemple pour un achat de 6990 F : 21 mensualités de 400 F + 1 dernière de 176,34 F. Coût total du crédit (hors assurance facultative) : 8574,34 F - TEG : 1,24%/mois soit 14,88% l'an.
Abonnement annuel : 35 F en paiement comptant immédiat et 65 F en paiement comptant différé (sous réserve d'acceptation du dossier par S2F).
Rendez-vous à l'Espace Services Financiers de votre magasin.

Avec Carrefour je positive!

A PARTIR DU 18 NOVEMBRE 1998.

5000 micro-ordinateurs disponibles. MS NET K6-2 350
Garantie 1 an. Assistance téléphonique
7j/7 de 9 h à 22 h pendant 1 an.

(1) Pour tout achat de produits Microsoft porteurs de cette offre du 01/12/98 au 31/01/99. Voir conditions dans l'emballage.

Adresses, plan d'accès et service des magasins, tapez 36/15 Carrefour (1,29 F la minute).

PARIS/IMAGE SAUF : 13 PORTE DE BOUC - 22 LOUDEAC - 89 VILLEBRANME - 71 CHALON-SUR-SAONE NORD - 76 PARIS PORTE CHAUTEUIL - 78 MANTES MANTESOUR - 91 STE GENEVIEVE DES BOIS - 93 ST DENIS - 98 MONACO

DUKU, DUKU, DUKU

Et voici notre virus macro du mois ! Après celui sur Monica Lewinsky, en voici un encore plus *fun*. Il vient prendre place dans les documents Word, afin d'en faire des choses peu recommandables. Baptisé PolyPoster, et découvert par une société de sécurité finlandaise, il est paraît-il capable, lors de vos connexions à un serveur de *newsgroups*, d'aller poster le document où il se trouve dans l'un des groupes à vocation sexuelle. C'est assez fascinant, non ? Imaginez, le mec qui bosse sur la fusion du plutonium au CEA et qui en profite, un soir de solitude, pour consulter quelques images de nénettes dénudées. Hop, la politique nucléaire de la France se retrouve dans un *newsgroup* de cul ! Heu, d'ailleurs, si vous trouvez le contenu du prochain PC FUN sur alt.sex.bigtits, vous inquiétez pas : c'est juste Roland qui est passé par là... ■

COURSE AUX GROS LOLOS

Dès qu'une star de Hollywood commence à faire parler d'elle, vous pouvez être sûr qu'elle va se retrouver phagocytée par le milieu du jeu vidéo. Alors que les dernières rumeurs pour le rôle de Lara Croft, dans le film, font état de Catherine Zeta Jones (*miss* Zorro !), Crystal Dynamics annonce de son côté la participation de la belle sauveteuse en mer Marliece Andrada (dans *Alerte à Malibu* vous savez, là) pour tenir compagnie à son petit lézard de *Gex 3 : Deep Cover Gecko*. Non, elle ne se trouvera pas transformée en lézarde, mais sera bien entendu la belle à sauver... Ne lézardez pas ! ■

Scénarios

Si vous avez réalisé des scénarios pour Ages of Empire, Total Annihilation ou Starcraft, vous pouvez participer au concours organisé du 1er au 31 décembre, par Gamelog et l'ASJR, les salles de jeu en réseau de cette dernière. Pour plus d'infos, allez sur www.gamelog.com ou sur www.asjr.com, contact npg@wanadoo.fr.

Et un "x" en plus

Pioneer, qui avait déjà proposé un lecteur de DVD en 2,5x quand les autres étaient encore en 2x, remet le couvert. Le constructeur annonce le DVD-A03, un lecteur DVD-ROM 6x et CD-ROM 32x ATAPI, pourvu de la technologie Slot in, c'est-à-dire sans tiroir. Disponible depuis mi-novembre, l'objet coûte moins de 1 000 francs. ■

L'USB FAIT DES PETITS

Enfin, ça marche ! Finis la salade de câble, les ports manquants et les incompatibilités, vive l'USB. Si vous vous équipez, rien de plus tentant que d'acquérir scanner, imprimante, souris, clavier et manettes de jeu en prise USB. Plus de soucis de répartiteur : scanner et imprimante cohabitent et votre ordinateur se la joue photocopieuse. Plusieurs manettes de jeu (*pad* et *joystick*) peuvent rester connectées en permanence, bref, le bonheur. Sauf que sur un PC, il n'y a que deux prises USB situées en façade arrière. *Exit* les joies du *hat plug* et le fantasme de toutes les connexions bien rangées. Heureusement, ADS propose pour la première fois en France un USB *hub*. La petite boîte, alimentée pour pouvoir tout brancher en même temps, se place sur le bureau et offre quatre ports USB bien rangés. Les gros consommateurs pourront même en chaîner plusieurs. Le branchement s'effectue en un clin d'œil et le *hub* est aussitôt reconnu par Windows 98. Pour moins de 500 francs, offrez-vous un bureau bien rangé. ■

Un plug-in particulier

HyperVoxels, **le *plug-in* de création de textures et de particules pour *LightWave 5.6*, développé par Newtek, existe maintenant en version 2. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les effets obtenus sont proprement hallucinants. Avec la gestion des particules volumétriques, *HyperVoxels 2* donne accès à des effets de nuages et d'explosions vraiment hyper-réalistes. D'autant qu'un *browser* permet une sélection visuelle dans une banque d'effets préétablis. Le *plug-in* est vendu sur le site de Newtek au prix très raisonnable de 249 $. L'adresse est logiquement : www.newtek.com.**

Lara vs Zombie

L'énorme succès de *Resident Evil*, sur la console PlayStation, nous avait valu un produit très décevant sur PC l'an dernier. Mais pour le deuxième épisode, Capcom semble bien parti pour vous offrir une conversion de qualité, exploitant enfin la supériorité des cartes 3D. Dans ce jeu d'action en 3D subjective à la *Tomb Raider*, vous incarnez deux personnages à tour de rôle, un homme et une femme, dans une lutte sans merci contre des hordes de morts vivants. De l'action à 100 pour sang, de l'hémoglobine et pas de surprises dans le scénario devraient encore nous ravir et faire réagir les détracteurs des jeux vidéo.

Députation unplugged

Un nouveau et excellent confrère,)Tranfert, a tenté une expérience des plus réjouissantes. Vous aurez remarqué combien nos hommes politiques se gargarisent à propos des nouvelles technologies, et que c'est l'avenir du pays, et patati-Internet, et patata-multimédia. D'ailleurs, sur le site de l'Assemblée nationale, 61 députés sur 577 affichent leur adresse *e-mail*. Quand même. Transfert leur a écrit et a reçu, au bout de 15 jours..., 13 réponses ! C'est beau, un pays qui avance, non ? Les autres doivent être en train de se demander s'il faut utiliser la graphie Mèl...

Demi-version pour Painter

La nouvelle version de *Painter* vient juste d'arriver. Et contrairement à ce que l'on aurait pu penser, ce n'est pas la version 6 mais la 5.5 que nous propose MetaCreations. Baptisée en fait *Web Edition*, elle s'attache avant tout à faire de *Painter 5* un outil pour la conception graphique Internet. Les GIF's animés, les textures, les boutons dynamiques et autres effets rigolos seront donc les nouveaux copains de *Painter*. D'autant que le programme gérera automatiquement, sous forme de scripts Java, tous les effets de *roll over* les plus torturés que vous assignerez à vos éléments. *Painter 5.5* vous permettra également de préparer et d'optimiser vos images, en vue d'une publication Internet, comme l'a fait *ImageReady* de Adobe. Reste à savoir si ces apports suffisent à justifier la sortie d'une version ou s'il s'agit là d'un prétexte pour faire quelques sous de plus. On se fait fort de vous dire ça le mois prochain, après un examen plus approfondi.

Vue sur Serious3D

Dans le numéro 3 de Serious3D il vous y avait un très gros didacticiel concurrent à Vue d'Esprit 2. Plutôt pas mal pour un logiciel sorti il y a quelques mois, et aussi quand on sait que Serious3D est devenu la référence des magazines destinés aux professionnels de la 3D.

Quarante

Moi, je serais vous, j'irais télécharger la vidéo bande-annonce de Final Fantasy VIII sur le site de Square Japon http://www.square.co.jp/ff8/index.html. Pendant que vous y êtes, regardez les quelques images dédiées aux nouveaux personnages de la saga pour être définitivement conquis.

Abe à Hollywood

Pour la première fois, un court métrage tiré de cinématiques conçues pour un jeu vidéo (l'Exode d'Abe) sera présenté aux Oscars. Mais on le comprend aisément quand on mesure le fossé qui sépare les animateurs de Abe avec ceux des autres jeux vidéo.

Une party volcanique

Comme il n'y a pas vu assez d'occasions où la scène démo justifiait une page, on n'a pas pu vous dire que la Volcanic 5 se tiendra les 19, 20 et 21 février prochains à Clermont-Ferrand. Mais nous aurons bien entendu l'occasion de vous en reparler prochainement.

Greg aura toujours besoin de plus de puissance. Avec Your:)Ware, il en aura toujours assez !

Avec Your:)Ware, non seulement vous bénéficiez d'un nouveau moyen révolutionnaire pour acheter et configurer votre PC... mais vous avez aussi la certitude d'exploiter en permanence le dernier cri de la technologie ! C'est d'ailleurs ce qui a séduit Greg. Son Gateway G6-450XL sur mesure est paré à appareiller pour des milliers d'heures de jeux plus palpitantes les unes que les autres. Pentium II à 450 Mhz - le processeur le plus rapide de la gamme Intel -, disque dur très généreux, lecteur DVD, carte son et haut-parleurs de haute qualité, accélérateur graphique 3D Voodoo2™... rien n'a été laissé de côté. Greg dispose donc du top de la technologie actuelle. Et le plus beau, c'est que, grâce à Your:)Ware, il en sera de même demain ! Avec Your:)Ware, Greg règle son ordinateur, ses périphériques et logiciels par mensualités ultra légères. Et dans 2 ans, lorsqu'il ne pourra plus résister aux sirènes de la nouveauté, il fera reprendre son matériel et déduira le montant de la reprise du prix d'achat du dernier petit bijou de chez Gateway. Lequel sera bien sûr réalisé sur mesure, incroyablement rapide et excitant comme jamais !

intel inside pentium II

CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE GATEWAY

G6-333C SE

- Processeur Intel® Celeron™ à 333 Mhz
- 128 Ko de Full-Speed Cache
- Chipset Intel® AGP 440LX
- **64 Mo de SDRAM (max. 256 Mo)**
- Disque dur ATA Ultra 3,2 Go, 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- Lecteur de CD-ROM 13X min/32X max, 90 ms
- Accélérateur graphique ATI Rage Pro Turbo 3D AGP avec 4 Mo de SGRAM
- Sound Blaster™ Audio PCI 64V
- Haut-parleurs Altec® Lansing GCS100
- 56K* Winmodem™ – interne
- Moniteur 15" EV500, 0,28 dp†
- Boîtier format mini tour
- Clavier 105 touches
- Microsoft® Windows® 98, MS® IntelliMouse™
- Anti-virus – McAfee
- MS Home Essentials 98*; MS Word 97 ; MS Works 4.5 ; MS Encarta® World Atlas® 98 ; MS Money 98 ; MS Puzzle Collection.
- Pack de logiciels Gateway Arcadia, Connaissance ou génie en herbe ou choix

6 590 F (7 947,54 F TTC)

***Exemple de crédit : G6-333C SE – 7 947,54 F**
Soit 20 mensualités de 415,18 F
Coût total du crédit : 1076,06 F,
Coût total de l'achat à crédit : 9 023,60 F

G6-350

- Processeur Intel® Pentium® II à 350 Mhz
- 512 Ko de Cache L2
- **Chipset Intel AGP 440BX**
- 64 Mo de SDRAM 100 Mhz, (max. 256 Mo)
- Disque dur ATA Ultra 6,4 Go, 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- **Lecteur de DVD-ROM III Toshiba™ et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique *NVidia* Riva 3D AGP avec SDRAM 8 Mo
- Sound Blaster Audio PCI 64D
- Haut-parleurs Altec Lansing GCS100
- **Imprimante couleur Epson® Stylus 440**
- 56K* Winmodem – interne
- Moniteur 17" EV700, 0,28 dp†
- Boîtier Desktop
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Anti-virus – McAfee
- MS Home Essentials 98*
- Pack de logiciels Gateway Arcadia, Connaissance ou génie en herbe ou choix

8 990 F (10 841,94 F TTC)

***Exemple de crédit : G6-350 – 10 841,94 F**
Soit 20 mensualités de 615,50 F
Coût total du crédit : 1, 468,06 F,
Coût total de l'achat à crédit : 12 310,00 F

G6-450

- **Processeur Intel Pentium® II à 450 Mhz**
- 512 Ko de Cache L2
- **Chipset Intel AGP 440BX**
- **128 Mo de SDRAM 100MHz, (max. 384 Mo)**
- Disque dur ATA Ultra 10 Go, 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- **Lecteur de DVD-ROM III Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique STB *NVidia* TNT AGP avec 16 Mo de SDRAM
- Sound Blaster™ Audio PCI 64D
- Haut-parleurs Boston Acoustics® BA635 S Watts et caisson de basses 15 Watts
- 56K* Winmodem – interne
- Moniteur 17" EV700, 0,28 dp†
- Boîtier format tour
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Anti-virus – McAfee
- MS Home Essentials 98*
- Pack de logiciels Gateway Arcadia, Connaissance ou génie en herbe ou choix

11 990 F (14 459,94 F TTC)

***Exemple de crédit : G6-450 – 14 459,94 F**
Soit 20 mensualités de 820,89 F
Coût total du crédit : 1 957,86 F,
Coût total de l'achat à crédit : 16 417,80 F

LE GATEWAY DE GREG

G6-450XL

- **Processeur Intel Pentium II à 450 Mhz**
- 512 Ko de Cache L2
- **Chipset Intel AGP 440BX**
- **128 Mo de SDRAM 100 Mhz, (max. 384 Mo)**
- Disque dur ATA Ultra 13,6 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquette LS120 Mo SuperDisk™
- **Lecteur de DVD-ROM III Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique STB *NVidia* TNT AGP avec 16 Mo de SDRAM
- **Accélérateur 3D Voodoo2 3 Dfx, 12 Mo**
- Sound Blaster Audio PCI 64D
- Haut-parleurs Boston Acoustics Digital Media Theater™ 20 Watts et caisson de basses 30 Watts
- Full-featured 56K* Winmodem – interne
- Moniteur 19" VX900, 0,26 dp†
- Boîtier format maxi-tour
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Anti-virus – McAfee
- MS Office 97 Small Business 2ème édition

16 490 F (19 886,94 F TTC)

***Exemple de crédit : G6-450XL – 19 886,94 F**
Soit 20 mensualités de 1 128,58 F
Coût total du crédit : 2 692,66 F
Coût total de l'achat à crédit : 22 579,60 F

Nos prix varient régulièrement ; veuillez nous appeler pour obtenir les derniers tarifs.

***Gateway Connaissance** – MS Encarta® Encyclopedia 98 (en anglais, version US) ; MS AutoRoute™ Express Europe 98 ; MS Publisher 98 ; Greetings Workshop (en anglais, version US) ; **480 F (578,88 F TTC)**

Gateway Arcadia – MS Flight Simulator™ 98 ; MS Golf 3.0 ; MS Monster Truck Madness™ ; MS CART Precision Racing ; MS Age of Empires ; **480 F (578,88 F TTC)**

0800 91 2784

Let's talk about your

www.gateway.com/fr

Gateway Store, 152 Boulevard Haussmann, 75008 Paris (Métro Miromesnil) **Heures d'ouverture** Lundi – Samedi 10h00 à 19h00
Gateway Europe • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irlande • Hors de France métropolitaine tél : 00.353.1.797.3040 • Fax : 00.353.1.802.3000 • Faxback : 00.353.1.867.0400
Heures d'ouverture : 9h00 à 21h00 du lundi au vendredi, 9h00 à 18h00 le samedi

©1998 Gateway 2000 Europe. Tous droits réservés. Gateway, Your:)Ware, et le logo Gateway sont des marques déposées de Gateway 2000 Inc. Les logos Intel Inside et Pentium sont des marques déposées et Celeron est des marques déposées d'Intel Corporation. Toutes les autres marques et noms de produits sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Tous les ventes de produits sont soumises aux termes et conditions standards (disponibles sur demande) et aux garanties limitées de Gateway 2000 Europe. Les prix et les configurations peuvent être modifiés sans préavis. Tous les prix sont indiqués en francs français. Ils n'incluent pas les frais de transport. Les logiciels et périphériques cités ci-dessus ne sont vendus qu'avec un PC Gateway. Les logiciels et/ou matériels livrés avec les produits Gateway 2000 sont personnalisés pour en optimiser le fonctionnement. En conséquence, ils peuvent être légèrement différents dans leur fonctionnalités, performances ou compatibilité des versions vendues dans le commerce. Pour mesurer les moniteurs, l'industrie utilise la norme standard CRT. La zone de visualisation exacte peut donc être approximativement de moins 1,2". *Capacité de traitement maximum. Les performances peuvent varier en fonction des conditions locales. *Le matériel Gateway est conforme au Test de Conformité Century SCT95 V4.0 de Microsoft. Reprise possible du premier jour des 24ème mois au dernier jour du 49ème mois de la livraison de votre produit Your:)Ware. La reprise du crédit est possible uniquement en cas de rachat d'un produit Gateway. Gateway donne la valeur moyenne du produit. Your:)Ware dans les conditions choisies par Gateway, utilisant **le guide des PC d'occasion ZIff-Davis** du moment (www.zdnet.fr/achat/occas.) ou tout autre standard industriel raisonnable similaire choisi par Gateway. D'autres termes et conditions sont appliqués. Pour tout renseignement, appelez notre Numéro Vert. Commentaires pour toute personne âgée d'au moins 17 ans. Notre logo ayant changé, le système que vous recevrez pourra être différent de celui qui est montré ici.

Sous réserve d'acceptation de votre dossier par Franfinance et dans la limite de votre réserve disponible (TEG Maximum 17,76%) ****** Exemple: pour un achat de 13 000 F, vous réglez 10 mensualités de 1 371,83 F - Coût du crédit : 718,31 F - Coût total de l'achat à crédit : 13 718,31 F - TEG:14,88% (frais assurances facultatives) au 01/10/98. Frais de port non compris.

Si votre papa, votre femme ou votre petit frère... non pas lui, il est tombé dedans quand il était petit. Donc, si quelqu'un de votre entourage souhaite se "mettre" au PC alors qu'il n'y connaît rien et, qu'à la limite, l'ordinateur l'effraie, ce bouquin est fait pour lui. Le PC, *c'est le titre du fascicule, vous dit tout sur l'objet ordinateur. À commencer par les critères d'achat de la bête. L'auteur décode pour vous une annonce et son jargon. Mais, comme à l'accoutumée, il ne parle pas du rapport besoins/puissance. Mais bon, on explique aussi les bases de Windows, la manière de rendre son PC utile, le B.A.BA d'Internet et des* e-mails. *Voilà de quoi rassurer les plus frileux.*

Le PC
- Auteur : **Nat Gertler**
- Éditeurs : **Simo & Shuster Macmillan**
- **211 pages, 129 F.**

Comment faire quand on n'y connaît rien et qu'on veut y arriver tout seul. Ça, c'est le sous-titre. Et c'est vrai que l'on comprend tout. D'abord, on vous désosse la bête, composant après composant. Rien n'est laissé au hasard. On y traite même du son 3D, c'est dire si l'ouvrage est à jour. Bon, il est vrai qu'ensuite, il faut être un peu adroit, parce qu'il faut bien reconnaître que le bouquin, malgré ses indéniables qualités et la clarté de ses explications, n'empêchera jamais un distrait de monter une nappe à l'envers. Reste des tableaux, des schémas et des photos clairs et une assistance bien faite.

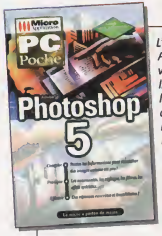
Assembler vous-même votre PC
- Auteur : **Olivier Pavie**
- Éditeurs : **Simo & Shuster Macmillan**
- **211 pages, 129 F.**

Dans la collection Le Tout en Poche, voici un ouvrage consacré à la dernière version de Photoshop. *Si, sur la couverture, on peut lire* De l'initiation à la maîtrise, *on sera néanmoins forcé de reconnaître que le livre s'arrête à l'initiation. Il faudra en effet attendre la 91e page pour aborder le fonctionnement des outils. Et à la page 40, on y parle encore du rééchantillonnage des images. Les fonctions spécifiques à la dernière version de Photoshop sont à peine survolées, comme c'est le cas par exemple de la palette historique, qui ne bénéficie que de quelques pages alors que ses possibilités sont immenses. Un livre bon marché mais inutile à toute personne possédant la documentation du programme.*

Photoshop 5
- Auteurs : **Daniel Prout**
- Éditeurs : **Simon et Schuster Macmillan**
- **380 pages, 62 F, livré avec une disquette.**

Onze chapitres pour faire de vous un accro du Web. C'est le défi qu'a dû se lancer Gilles Fouchard, l'auteur de* Internet pour vous. *Et force est de constater qu'il a su le relever avec brio. À aucun moment le lecteur ne s'interroge sur la finalité des informations qui lui sont données. Au contraire, les très belles pages du livre, qui relèvent davantage du magazine tant sa maquette est soignée, accompagnent agréablement l'information brute. Autre point positif, et pour passer de la théorie à la pratique, selon une technique désormais éprouvée, le grand nombre de sites nommés permet au véritable débutant d'aller surfer sur des spots très variés, avant d'aller s'aventurer tout seul, comme un grand, dans des contrées pas toujours hospitalières...

Internet pour vous :
Les vraies raisons de se connecter
- Auteur : **Gilles Fouchard**
- Éditeur : **Multimédia Gallimard**
- **192 pages, 128 F.**



L'arrivée d'une nouvelle version d'un logiciel tel Photoshop donne toujours lieu à une multitude d'ouvrages. Ressemblant apparemment comme un frère au livre édité par Simon & Schuster Macmillan, ce PCpoche-là est néanmoins meilleur. Même s'il reste destiné aux débutants, il s'attache surtout aux sujets les plus intéressants et les traite un peu mieux. Le premier chapitre résume intelligemment toutes les nouveautés de Photoshop 5. Quant aux exemples pratiques, ils sont bien plus nombreux que dans Le Tout en Poche. À un prix attractif, ce livre rendra service à ceux qui veulent découvrir les principales fonctions de Photoshop 5 en un minimum de temps, même si 50 % des explications sont dans la documentation du logiciel.

Photoshop 5
- Auteur : **Michael Gradias**
- Éditeur : **Micro Application**
- **570 pages, 62 F.**

Guillemot

MAXI STUDIO ISIS

Interactive Sound Integration System

Ou elle change de vase,
ou vous changez de copine !

Maxi Studio ISIS™, le premier studio d'enregistrement audio/MIDI numérique 8 entrées, 4 sorties full duplex vous offre tout le confort d'un rack externe, à un prix largement inférieur aux systèmes professionnels :

2290F

- Rack externe de qualité professionnelle pour vous enregistrer en groupe ou en solo : connecteurs **jacks 6,35 mm, entrée/sortie S/PDIF au format RCA** ou **optique**, 2 ports MIDI dont 1 interface **MIDI DIN in/out/thru.**
- Carte PCI nouvelle génération **Maxi Studio ISIS**, avec DSP puissant, gérant simultanément **8 entrées** et **4 sorties indépendantes** en **full duplex.**
- Entrée/sortie S/PDIF numérique **32KHz, 44,1 KHz** ou **48 KHz.**
- Synthétiseur MIDI GM/GS et sampler stéréo multi-layer : **4 Mo de RAM** de sons de haute qualité*, extensibles à 36 Mo.
- Offre logicielle puissante et conviviale : séquenceur audio/MIDI, console de mixage virtuelle avec réglage des niveaux, du monitoring et des 4 horloges de synchronisation...
- Compatible avec les logiciels de musique les plus renommés : Logic Audio™, Cubase™, Cakewalk™...
- Conçue pour les musiciens, Maxi Studio ISIS™ est aussi, grâce à sa compatibilité DirectSound™ et DirectSound™ 3D Hardware acceleration, une solution parfaite pour les développeurs, webmasters, disc jockeys, audiophiles exigeants ou pour tous les joueurs fous d'effets 3D.

*Sons inclus avec l'autorisation expresse de Roland Corporation.

Découvrez l'Interactive Sound Integration System, le studio haut de gamme complet, de l'enregistrement au pré-mastering conçu par Guillemot, créateur du Home Studio Maxi Sound™.

Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
Maxi Studio ISIS™ est une marque déposée de Guillemot Corporation.
Photos non contractuelles. Le prix est un prix public TTC généralement constaté.

GUILLEMOT FRANCE S.A.
BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex - Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

CHOISIR LES COMPOSANTS DE SON PC

LES ÉLÉMENTS DU PC

Qu'ils soient de marque ou non, tous les PC sont fabriqués avec les mêmes pièces. Ce qui nous amène à ne plus parler de machines complètes, mais bien de la qualité de ses composants. Alors quels sont les bons éléments ? Que peut-on accepter ? Et que doit-on refuser ?

Par Bruno Gasnier

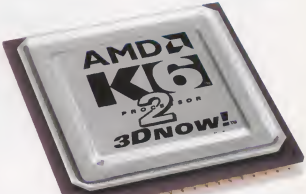
QUELLE différence existe-t-il aujourd'hui entre un ordinateur de marque et un *no name* trouvé chez le boutiquier du coin ? Aucune. Du moins en terme de composants. Les uns et les autres se procurent les éléments qui constituent la machine chez les mêmes fabricants. Sauf que ces derniers déclinent leur gamme de produits du carrément ancien au top moderne performant, en passant par le franchement moyen. C'est un peu la différence entre une 4L et une Safrane. C'est toujours une Renault. N'empêche que la conduite et les performances de la seconde sont plus agréables que celles de la première.

Alors les PC sont-ils tous pareils ? Évidemment non, même s'ils sont montés sur le même modèle, les ordinateurs ne sont pas égaux devant les performances. Ce serait trop facile. On l'aura compris, un ordinateur, c'est un peu comme un puzzle. C'est un assemblage subtil de cartes électroniques, d'unités de stockage et de processeurs plus ou moins dédiés à un traitement particulier. La difficulté, pour les concepteurs, consiste à étudier le meilleur rapport qualité/performances pour obtenir une machine équilibrée dont le prix reste malgré tout raisonnable pour trouver un acquéreur. Malheureusement, certains d'entre eux, pour réaliser des économies, n'hésitent pas à monter des éléments de mauvaise qualité, voire obsolètes, quitte à compromettre les performances générales de la machine.

Revue de détail

Ces constatations nous incitent à la vigilance. En effet, si on ne parle plus de machines complètes mais d'assemblage de pièces , mieux vaut s'intéresser de près aux composants. Quand vous achetez une machine, il est donc de bon aloi de vous faire préciser ce qu'il y a dedans. Ensuite, vous avez aussi intérêt — et vous en avez le droit — à vous faire détailler les éléments sur la facture. En effet, un ordinateur est rarement tout bon ou tout mauvais. Que ce soit à l'achat ou lors d'une remise à niveau, il est tout à fait possible d'obtenir un compromis acceptable, aussi bien pour la puissance que pour le porte-monnaie. En effet, le changement d'un élément, voire la combinaison avec un autre (une carte accélératrice 3D par exemple) peut modifier les performances du tout au tout. Aussi, dans certaines circonstances, pour assurer la pérennité de votre investissement, vous serez bien inspiré de demander le remplacement ou l'ajout de certaines pièces, même si celles-ci gonflent un tantinet le prix final de la configuration. Dans le même ordre d'idée, mieux vaut parfois renoncer à son achat, notamment quand le changement dudit composant passe la barre des 1 000 francs. Dans ce cas, renseignez-vous sur la machine immédiatement au-dessus dans la gamme. Enfin, si la configuration est figée, soit parce que le vendeur refuse de passer par vos exigences, soit parce que l'un des éléments est impossible à changer, passez votre chemin. Tout cela c'est bien beau, mais pour bien choisir, il faut pouvoir comparer. Il se trouve que ça, c'est notre boulot. Pour chaque élément, nous vous recommandons notre sélection, ce qui se fait de mieux à l'heure où nous imprimons. Ensuite, vous trouverez une liste exhaustive des composants que l'on peut garder et éventuellement remplacer ultérieurement. Nul n'étant infaillible, il est possible que nous ayons oublié un produit. Enfin, nous citons ceux qu'il vaut mieux éviter et qui demandent à être changés avant l'achat. ■

Les processeurs



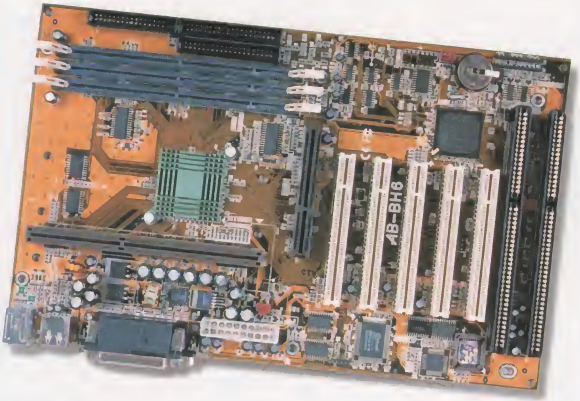
LE processeur est le cœur du système. C'est dire si son choix est important, notamment pour les joueurs ou les créateurs. Reste qu'à l'inverse de ce que voudraient nous faire croire les publicités de Intel, un processeur, quelle que soit sa puissance, n'est pas toute la machine. On peut avoir la meilleure puce et compromettre ses performances, par exemple, avec un disque dur au temps d'accès trop long.

Sur le marché du processeur, Intel est assurément en situation de quasi-monopole. Ceci est encore renforcé par le Slot One, la nouvelle connexion depuis le Pentium II. Du coup, les prétendants que sont AMD et Cyrix ont bien du mal à se placer dans la course.

Ceux qui ont besoin de puissance sans compromis opteront pour le Pentium II à 350, 400 ou 450 MHz. On délaissera le PII 300 et 333 au profit du Celeron A à 300 MHz ou du Celeron 333, moins cher et dont les performances sont similaires à fréquence égale.

À l'extrême rigueur, on pourra accepter un K6 2 300 ou 350 aux résultats satisfaisants pour les jeux, à condition que ce dernier ait été développé pour tirer parti de "3D Now!", les 21 instructions propriétaires destinées à accélérer la restitution en 3D (voir l'optimisation de ce processeur pour le jeu en page150). En revanche, on évitera la première génération de Celeron à 266 et 300 MHz, dépourvue de cache de premier niveau. Idem pour l'AMD K6 2 à 333 MHz qui ne présente pas un rapport performances/prix intéressant. Enfin, on fera l'impasse sur les Cyrix dont les calculs en virgule flottante sont plutôt mauvais, ce qui nuit gravement à la restitution de l'image en 3D, et dont la compatibilité avec les jeux est des plus aléatoires.

La carte mère



La carte mère est tout aussi importante que le processeur qu'elle accueille. Elle se caractérise par la connexion du processeur, Slot One pour un PII ou Socket Super 7 pour un AMD. À noter que le choix de l'un ou l'autre est définitif. Passer de l'AMD K6 2 au PII implique l'achat d'une nouvelle carte mère. En revanche, une évolution du Celeron vers le PII est envisageable avec une "bonne" carte. Le *chipset*, la puce qui gère l'électronique de la carte, est aussi un élément capital du choix. Pour le PII et le Celeron, en dehors du BX, point de salut. Le principal apport du *chipset* BX par rapport à son prédécesseur, le LX, réside dans le support du *bus* 100 MHz, en plus du classique *bus* à 66 MHz. Par ailleurs, le *chipset* BX est garant de l'évolutivité de la carte. En effet, avec une carte mère de type LX, vous avez accès au maximum à un PII 333, alors qu'avec une carte mère BX, vous pourrez aller jusqu'au 450 MHz. En clair, si vous optez pour le LX, impossible de faire évoluer le PC au-delà d'une certaine limite. L'équivalent pour AMD répond au nom de VIA MVP3 ou ALI Aladin 5. Par ailleurs, toujours pour AMD, la carte mère doit posséder de 512 Ko à 1 Mo de mémoire cache de second niveau. On s'intéressera ensuite au type et au nombre de connecteurs disponibles pour y insérer des cartes filles. Un *slot* AGP pour la carte graphique est désormais indispensable. Mais la carte doit aussi comporter au moins quatre connecteurs PCI et de deux à trois ISA. Dans tous les cas, la pléthore de connecteurs est un gage d'évolutivité. Idem pour les emplacements de la mémoire. Deux emplacements sont insuffisants. Trois représentent le minimum vital et quatre, la solution royale. La mémoire, au format SDRAM, aujourd'hui requise pour les P II 350 ou plus et les K6 2 300 et 350 se nomme PC 100. C'est-à-dire qu'elle est compatible 100 MHz. Pour une mise à niveau, notez ce détail intéressant. S'il vous reste de la SDRAM et qu'elle n'est pas libellée PC 100, essayez-la quand même. Il se peut qu'elle fonctionne. Dans le pire des cas, la machine plantera au démarrage de Windows. Côté quantité, autant dire qu'abondance de biens ne nuit pas. Comptez 32 Mo impérativement pour travailler correctement. 64 Mo assurent un confort non négligeable. Au-dessus, c'est Byzance...

Notre choix s'est porté sur la Abit BH6 pour le PII et la MSI 5169 pour un AMD. On pourra garder les cartes libellées Asus, Abit, QDI, Tyan, Elite (si vous en trouvez), Intel et MSI. En revanche on évitera les cartes PC Chips, Tekram et d'une manière générale les cartes sans nom (les *no name*).

NOTRE CHOIX
pour un PII : ***Abit BH6*** **(environ 1 000 F)**
pour AMD : ***MSI 5169*** **(environ 800 F)**
ACCEPTABLES
Asus - Abit - QDI - Tyan - Elite - Intel - MSI
À ÉVITER
PC Chips - Tekram - les no name

Dans la dimension creative, vous savez exactement d'où provient le son

Imaginez un lieu où les jeux sont si réels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un lieu où les dernières technologies en matière de cartes son et d'enceintes se combinent pour vous apporter l'Environmental Audio - le nouveau standard sonore qui va plus loin que le simple son 3D.
Arrêtez d'imaginer. Dès que vous verrez le nom Creative, vous entrerez dans la dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même.
La Sound Blaser Live! Player a été pensée pour le joueur et rien que pour le joueur. Elle reprend les caractéristiques incroyables de la Sound Blaster Live! mais ne possède pas la carte d'entrée/sortie numérique. L'offre logicielle diffère également. Prix : 990 F TTC.
Les haut-parleurs FourPointSurround sont disponibles séparément ou en kits complets avec la Sound Blaster Live! ou la Sound Blaster Live! Player.

Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

La gamme Sound Blaster Live! et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès à l'Environmental Audio :

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous pensez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Un traitement de l'audio de qualité studio qui emmène la musique sur PC à un niveau jamais atteint.
- Carte E/S numérique et gestion d'un système jusqu'à 8 haut-parleurs (Sound Blaster Live! uniquement).

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

© Copyright 1999 Creative Technology Ltd. Sound Blaster est une marque déposée.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Document non contractuel.

Le disque dur

POUR répondre au gigantisme des systèmes d'exploitation, des programmes et des fichiers de données (vidéo notamment), la tendance actuelle est aux disques de grande capacité. Aujourd'hui, on annonce des unités de plus de 50 Go, tandis que les 10 Go sont désormais monnaie courante.
Mis à part son volume, trois caractéristiques essentielles interviennent dans le choix d'un disque dur. Tout d'abord, son temps d'accès moyen. Il s'agit du temps moyen nécessaire aux têtes de lecture pour se placer en face d'une information sur les plateaux du disque. Actuellement, on obtient des performances inférieur à 10 ms. Évidemment, un écart de 1 ms peut paraître dérisoire. Mais celui-ci se retrouve lors du chargement d'un niveau dans un jeu.
La vitesse de rotation des plateaux joue également un rôle prépondérant. En effet, à technologie égale, plus la vitesse de rotation est rapide, plus le débit sera important. La plupart des disques IDE tournent à 5 400 rpm (rotations par minute), mais certains nouveaux disques atteignent désormais les 7 200 rpm. Enfin, la taille du cache intégré agit sur les performances globales. Le cache est une mémoire tampon entre le *bus* et le disque dur.
Actuellement, l'IDE a un débit théorique de 33 Mo par seconde, avec la norme Utra DMA 33. Reste que ces débits sont calculés lors des transferts entre la mémoire cache du disque dur et le contrôleur. En d'autres termes, si l'information est supérieure à la taille du cache, il faudrait un accès au disque qui entraînerait une chute des performances.
La palme revient à l'IBM Deskstar 14GXP, avec une capacité de 14 Go, et qui tourne à 7 200 rpm pour un temps d'accès inférieur à 10 ms. On retiendra aussi le Medalist Pro de Seagate, lui aussi crédité de 7 200 rpm pour une capacité de 9,1 Go et un temps d'accès identique. Enfin, le Quantum Fireball EL 10 Go allie fiabilité à rapidité.
D'une manière générale, on peut aussi garder toute la gamme des disques IBM, Western Digital, Maxtor et Quantum. On évitera cependant les Bigfoot de ce dernier constructeur. Si la capacité est au rendez-vous, les Bigfoot affichent désormais 19 Go, en revanche, ils tournent à 3 500 rpm et sont affligés d'un temps d'accès un peu long. Reste que leur prix avantageux au giga-octet les prédisposent au rôle d'unité de stockage secondaire.
À éviter, les Seagate Medalist (sans le label Pro), les Fujitsu et les Samsung, au rapport qualité/rapidité/prix discutable.
Enfin, en tenant compte des remarques précédentes, on pourra aussi garder les disques durs de petite capacité (minimum 3 Go) qui équipent les machines d'entrée de gamme, aux alentours de 5 000 francs. En effet, l'ajout d'un second disque dur n'est pas une opération très complexe.

NOTRE CHOIX
Quantum Fireball EL - IBM Deskstar 14GXP (environ 3 000 F)
ACCEPTABLES
Tout disque IBM - Maxtor - Quantum - Seagate - WD
À ÉVITER
Seagate Medalist (sans le label Pro) - les Fujitsu Samsung - Quantum Bigfoot

La carte graphique

● ATI Rage 128.

● n'Vidia Riva TNT.

La carte graphique demeure pour le joueur ou l'infographiste l'élément le plus important du PC. Et c'est justement en la matière que les constructeurs font souvent des économies mal placées. Pour la 2D, avec la puissance des processeurs d'aujourd'hui, n'importe quelle carte fera l'affaire. En revanche, pour la 3D, il en va tout autrement. Jusqu'à présent, on pouvait se dire qu'il suffisait d'ajouter une carte 3D 3Dfx Voodoo 2 et que le problème était réglé. Aujourd'hui, ce n'est plus le bon raisonnement. 1 000 francs en plus, c'est très cher, et les cartes 2D/3D dernière génération sont plus performantes qu'une Voodoo 2. Si la carte que vous propose le constructeur ne fait pas partie de notre sélection, soit vous négociez son remplacement, soit vous comptez 900 francs de plus pour la remplacer. Seules deux cartes sont à ce jour franchement à conseiller : les ATI à base de Rage 128 et les cartes utilisant un nVidia Riva TNT. Comme ces puces sont très récentes, vous aurez du mal à les trouver intégrées. Sinon, vous pouvez accepter toute combinaison avec une 3Dfx 2 ou une carte à base de Matrox G 200, de 3Dfx Banshee, ou à la rigueur de Intel i740. Le tout en AGP bien sûr. Toutes les autres cartes nuiront gravement aux performances de votre PC. Évitez la génération précédente : ATI Rage Pro, nVidia RIVA 128, S3 Virge/Trio, et plus généralement tous les produits Cirrus Logic et Trident. La plupart du temps, il faudra donc négocier un changement. Demandez au magasin de vous installer la nouvelle carte au moment de la vente pour la garantie. Pour plus de détails, vous trouverez en kiosque le hors-série spécial 3D de **PC FUN**.

● On en rêvait, les cartes 3D l'on fait !

NOTRE CHOIX
ATI Rage 128 - n'Vidia Riva TNT (environ 1 000 F)
ACCEPTABLES
Matrox MGA 200 - 3Dfx Voodoo et Banshee Intel i740 - S3 Savage 3D
À ÉVITER
ATI Rage Pro - RIVA 128 - S3 Virge ou Trio - Matrox MGA 100- tous les Trident - Tseng Labs - Cirrus Logic - # 9

Processeurs graphiques utilisés sur les cartes.

Les lecteurs de CD-ROM et de DVD-ROM

● Aujourd'hui, les lecteurs de DVD-ROM atteignent les 5x. Ici, le lecteur de Toshiba que l'on retrouve dans le kit Guillemot.

● Un des meilleurs lecteurs de CD-ROM 32x du moment : le TEAC 532E.

LORSQUE vous achèterez votre ordinateur, il y a de grandes chances que celui-ci soit équipé avec un lecteur de CD-ROM 32x. Ce périphérique, à l'instar du lecteur de disquettes, reste, lorsqu'il fonctionne, l'un des plus discrets du système. S'il est vrai qu'il existe une différence entre les bons lecteurs et les autres, elle est de l'ordre de quelques kilo-octets par seconde. Concrètement, c'est un temps de chargement plus ou moins long pour un jeu ou quelques secondes supplémentaires dans le transfert d'un fichier. À vous de décider si votre pratique justifie un échange.

Idem pour les lecteurs de DVD-ROM qui, rappelons-le, reconnaissent aussi les CD-ROM. Actuellement, ceux-ci sont essentiellement destinés à restituer des films MPEG 2 en plein écran, parfois à l'aide d'une carte de décompression et de plus en plus fréquemment *via* un logiciel seul. Comme pour les lecteurs de CD-ROM à une époque, les "x" des DVD-ROM accusent une certaine inflation, ce qui les a amenés successivement du 1x au 5x, en passant par les 2x (2,5 pour le Pioneer). Comme pour les lecteurs de CD-ROM, je persiste à croire qu'il s'agit là d'un argument *marketing* destiné à renouveler un marché qui, sans cela, resterait statique. Tempérons cependant ce jugement en signalant quand même que le premier doublement de la vitesse a permis la reconnaissance des CD-R et CD-RW. Ce qui n'était pas le cas avant. Alors 5x ou 2x, si votre machine est équipée d'un lecteur de DVD, c'est déjà très bien, du moment qu'il ne s'agit pas d'un antédiluvien 1x...

Rappelons que 32x n'est pas la vitesse de croisière des lecteurs de CD-ROM, pas plus que le 5x n'est celle des lecteurs de DVD-ROM. Dans les deux cas, le terme consacré est "jusqu'à tant de x". En effet, nos lecteurs fonctionnent en mode CAV (*Constant Angular Velocity*). C'est-à-dire que la vitesse de rotation du moteur est constante. Du coup, le taux de transfert maximum est obtenu sur l'extérieur du support.

Pour le lecteur de CD-ROM, notre préférence va au TEAC 532 E. On acceptera les Goldstar, Toshiba, Sony, Plextor, Pioneer, Philips, Panasonic, Hitachi, Nec, Creative. On évitera, sans que son utilisation soit rédhibitoire pour autant, le Mitsumi, légèrement moins rapide que ses confrères. Refusez tout net les lecteurs no name, car souvent, ils refusent de lire certains CD-R et CD sales.

Pour les lecteurs de DVD-ROM, notre choix se porte sur le Toshiba, qui équipe notamment le *kit* Guillemot Maxi DVD Theater 5x Max.

On acceptera cependant le 5x de Sony et le panasonic, que l'on retrouve dans le *kit* Creative (voir ce numéro). Idem pour le 2,5x de Pioneer, qui a encore de beaux restes, et le 2x de Hitachi.

En revanche, on évitera les 1x (s'il en reste encore quelque part) quelle que soit la marque.

NOTRE CHOIX *(CD-ROM)*

TEAC 532 E **(environ 600 F)**

ACCEPTABLES

Goldstar - Toshiba - Sony - Pioneer - Plextor - Philips - Panasonic Hitachi - Nec - Creative

À ÉVITER

Les no name

NOTRE CHOIX *(DVD-ROM)*

5x de toshiba **(environ 1 000 F)**

ACCEPTABLES

5x Sony - 5x Panasonic - 2,5x Pioneer - 2x Hitachi

À ÉVITER

Tous les 1x

GRAPHICS BY
rage 128
L'ATI RAGE 128 Est Né.
Plus Rien Ne Sera Comme Avant.

Les écrans

L'ÉCRAN est généralement l'un des éléments sur lequel bon nombre d'assembleurs tirent les prix, évidemment au détriment de la qualité. Alors attention les yeux. Pour conserver une restitution de bon aloi, on aura donc intérêt à ne pas sortir des grandes marques connues : ADI, Hitachi, Mitsubishi, Philips, Sony, Samsung, Optiquest, Iiyama, Nokia, Viewsonic. Notez que même de cette façon, on n'est pas certain de la qualité. En effet, chez un même constructeur, elle varie en fonction des diagonales, des tubes, des technologies utilisées et du prix. D'une manière générale, on évitera les *no name* et les marques plus ou moins incertaines. Dans tous les cas, un écran s'essaye avant de s'acheter.

Dans ce domaine, la tendance est aux grandes diagonales et aux petits prix. *Exit* les 14 pouces à moins de 1 000 francs. Aujourd'hui, le minimum, c'est le 15 pouces de 1 500 à 2 500 francs. Reste que les 17 pouces ont aussi le vent en poupe, de 3 500 à 4 000 francs, surtout que le 19 pouces avoisine maintenant les 6 000, 6 500 francs. Compte tenu du confort d'utilisation de ce dernier, si vos moyens vous le permettent, n'hésitez pas.

Un point coloré, visible à l'écran, est en réalité composé par trois points élémentaires : bleu, vert, rouge. Le *pitch* est la distance, mesurée en diagonale, entre deux points élémentaires. Plus la valeur est petite, meilleure est la finesse de l'image. La moyenne se situe à 0,26mm. Les tubes qui utilisent la technologie Trinitron affichent des bâtonnets à la place des points. C'est pourquoi le *pitch* annoncé est souvent inférieur à celui des tubes classiques. En réaction, les constructeurs de ces derniers annoncent maintenant un *pitch* calculé en horizontale. En effet, la distance séparant alors les deux points élémentaires est inférieure et passe à 0,21 mm pour les plus optimistes. D'où la nécessité de se faire préciser le type de *pitch* au moment de l'achat.

Une fréquence de 75 Hz indique que 75 images se forment sur l'écran en une seconde. En dessous de 75 Hz, l'image est instable, scintille et fatigue la vue. Les écrans adaptent automatiquement leur fréquence à celle de la carte graphique. La fréquence diminue avec l'augmentation de la résolution, aussi faudra-t-il s'assurer que les résolutions élevées ne la font pas chuter sous les 75 Hz.

Le DDC (*Display Data Chanel*) permet la communication entre l'ordinateur et le moniteur, *via* la carte graphique. La machine sait ainsi si l'écran est *plug and play*, sous Windows, et conforme aux directives concernant, entre autres, les économies d'énergie, elles-mêmes régies par les normes DPMS (*Display Power Management Signaling*), Nutek 803299, Energy Star et TCO.

La norme MPRII exige le blindage des moniteurs afin de limiter les rayonnements électromagnétiques. Pour satisfaire à la norme TCO 92, le fabricant doit poser un blindage encore plus important. La norme TCO 95 n'apporte pas de modifications particulières quant à la lutte contre les rayonnements. En revanche, elle concourt à la protection de l'environnement. En France, seule la norme MPRII est obligatoire.

Tous les écrans de qualité sont désormais pourvus de menus à l'écran. Qu'ils soient encore mécaniques ou non, les boutons doivent être rapidement accessibles et d'une taille raisonnable.

Par ailleurs, l'utilisateur doit pouvoir contrôler la taille, la position et les déformations éventuelles de l'image. Ces réglages seront complétés par une correction de température de couleur. Enfin, une commande de démagnétisation est indispensable.

Pour le 15 pouces, notre palme d'or va à Mitsubishi avec le Diamondtron Scan 50, puis à Philips avec le 105 MB. En 17 pouces, c'est Iiyama le grand vainqueur, avec le A 701 GT, suivi du Nokia 447 Za et enfin le Sony 200 ES. La catégorie 19 pouces est représentée par le Hitachi CM 751 ET et par le nouveau Mitsubishi Diamond Pro 900U à 6 700 francs.

● Le 19 pouces Diamond Pro 900U de Mitsubishi.

NOTRE CHOIX

15" : ***Mitsubishi Scan 50 - Philips 105 MB*** **(environ 1 700 F)**
17" : ***Iiyama A701 GT - Nokia 447 Za*** **(environ 3 900 F)**
19" : ***Hitachi CM 751 ET - Mitsubishi 900U*** **(environ 6 400 F)**

ACCEPTABLES TOUTES CATÉGORIES

ADI - Hitachi - Mitsubishi - Philips - Sony - Samsung Optiquest - Iiyama - Nokia - Viewsonic - Nec

À ÉVITER

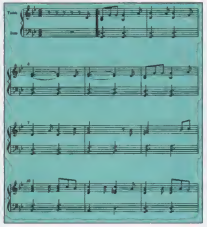
Les autres et les no name

La carte son

AVEC la restitution sonore, on assiste à une différenciation des produits en fonction de l'utilisation. On a, d'une part, les cartes son répondant aux besoins basiques de sonorisation bureautique ou multimédia et, d'autre part, les cartes destinées au jeu et à la vidéo. Mais ce n'est pas tout. Certains *chips* sont directement intégrés aux cartes mères. Ceux-là répondent à la première préoccupation, tandis que les cartes externes sont désormais connectées à un *bus* PCI et assurent une sonorisation sophistiquée avec une multitude d'effets.

Toutes les cartes sont capables de restituer et d'enregistrer le son en qualité CD, c'est-à-dire en 16 bits à la fréquence de 44 KHz. Reste qu'enregistrement et restitution sont plus ou moins purs, sans parasites et sans pertes, suivant la qualité des composants de la carte. Il en va de même pour le MIDI. La synthèse sonore repose sur des tables d'ondes dont la qualité est très inégale d'un fabricant à l'autre. Suivant les échantillons de la table, la reproduction des 128 instruments de musique synthétisés du MIDI sera plus ou moins fidèle. Mais seuls les professionnels et les amateurs de musique sont concernés. À l'heure de DirectX, la notion de compatibilité SoundBlaster ne fait plus la différence non plus. En effet, les développeurs n'ont plus à se soucier de la carte qui sonorisera leurs jeux puisque c'est Windows qui la contrôle avec un pilote unique.

À la lumière de ces constations, à condition de renoncer aux effets 3D et de se désintéresser de la musique, n'importe quelle carte son peut faire l'affaire.



Reste qu'avec les progrès techniques, les exigences des joueurs augmentent. Désormais, ils cherchent toujours plus d'effets d'ambiance et de 3D. Deux méthodes sont utilisées pour y parvenir. La première consiste en une simulation sur deux enceintes. Les résultats s'avèrent cependant limités. La seconde méthode utilise quatre enceintes soutenues par un caisson de basses central, le tout relié à une carte son qui dispose des sorties adéquates. Encore faut-il, pour en bénéficier, que les jeux soient prévus pour gérer la 3D.

Les cartes ISA laissent progressivement place aux cartes sur *bus* PCI, disposant de puces dédiées très puissantes qui prennent en charge différents traitements du son, libérant ainsi le processeur central du PC. À tel point qu'on parle désormais d'accélération audio. La vitesse des animations dans les jeux s'en trouve augmentée dans une proportion de 10 %, ce qui est fort appréciable !

Enfin, le DVD sur PC pose le problème du décodage du Dolby numérique AC3 (traitement 3D des pistes son des films). Actuellement, aucune carte son n'est capable de décoder ce signal. Mais cela ne va pas durer. Déjà, certains constructeurs annoncent des produits capables de donner du volume sonore à un film sur DVD.

En attendant, notre choix s'oriente vers la SB Live de Creative. Elle se connecte sur un *bus* PCI et gère la 3D dans les jeux, grâce à une norme propriétaire dite EAX, mais qui reste aussi compatible avec Direct Sound 3D. Par ailleurs, elle est susceptible de recevoir quatre enceintes et un caisson de basses. Enfin, elle peut accueillir une carte fille avec les connexions SP/DIF, pour diriger un signal AC3 vers un décodeur extérieur. Les moins exigeants garderont aussi les cartes SB 16, les *chips* intégrés Vibra 16 de Creative, ainsi que les cartes Guillemot, notamment la Maxi sound 64 Dynamic 3D, les Diamond et plus généralement les puces connues.

CREATIVE

NOTRE CHOIX

Creative SB Live Player **(environ 1 000 F)**

ACCEPTABLES

Toutes les Creative - Guillemot - Yamaha - Diamond - Tu rtle Beach

À ÉVITER

Les puces son no name

Supernoël vous ent
de nouveautés à n

349F

HALF LIFE

Ayant provoqué l'intrusion de monstres venant d'un monde parallèle, le gouvernement envoie un commando pour les exterminer. Tous cherchent à vous éliminer.
Action 3D/Aventure. Code 72001.

359F

FIFA 99

Super Coupe d'Europe : deux divisions où vous pourrez jouer avec les plus grandes équipes européennes.
Saisons régulières : 12 championnats et 3 coupes pré-établis.
Editeur du championnat et de coupe : conditions météo calculées en fonction de la zone géographique du club et l'heure du match.
Sport football. Code 72225.

349F

GRAND PRIX LEGEND

Retrouvez les plus célèbres pilotes et écuries des années 60. Cockpit virtuel en 3D.
Course F1/rétro. Code 72003.

1490F

Logitech

VOLANT WINGMAN FORMULA FORCE

Volant à retour de force
- Technologie retour de force par câble exclusive I-Force
- Leviers de vitesse style F1 et 4 boutons programmables
- Sensations d'accélération et de freinage réalistes
- Système de fixation souple et facile à utiliser
- Interface USB ou série
- Jeux : F1 Racing, Motorhead

Code 71839

NOUVEAU
SENSATIONS FORTES AU VOLANT

490F

Logitech

JOYSTICK WINGMAN INTERCEPTOR

- Joystick 9 boutons, molette radiale
- 1 commande des gaz, 1 palier deux directions
- 3 boutons à 8 directions sur le haut du manche
- Jeux complets fournis : Warbirds et F-22 ADF (simulateurs de vol)

Code 71630

NOUVEAU
VOTRE NOUVEL ATOUT POUR LES SIMULATEURS DE VOL

CAR
3D

raîne dans un tourbillon
'en plus finiiiiiiiiiiiiiiiiiir.

329F

MOTO RACER 2

30 nouveaux circuits, éditeur circuit. Deux modes de jeu : Arcade et Simulation. Jusqu'à 8 joueurs.
Course/moto/multi-joueurs. Code 71023.

399F

DUO'S

COMBAT FLIGHT SIM

La nouvelle référence en combat aérien ! Retrouvez-vous dans le cockpit des avions de la seconde guerre mondiale.
50F remboursés (voir conditions en magasin).
Simulateur combats aériens. Code 71851.

349F

TOMB RAIDER III

3ème volet des aventures de Lara Croft. Des décors plus variés, plus vastes, nouveaux mouvements, véhicules et les excitantes tenues de LARA.
Action/aventure. Code 71830.

349F

POPULOUS III

Une nouvelle façon d'incarner Dieu. Grâce à la Mana, vous accroîtrez le nombre de vos fidèles et pourrez ainsi exterminer les impurs. Vous disposez d'une variété impressionnante de pouvoirs divins : tremblements de terre, volcans, calamités diverses. Option multi-joueurs.
Stratégie/gestion. Code 72663.

990F

TE ACCELERATRICE BLASTER VOODOO!

LA 3D A GRANDE VITESSE

- Carte accélératrice PCI basée sur le Voodoo² de 3Dfx
- Equipée de 12 Mo de mémoire
- Ajout de textures, lissages, accélération, filtrage et ombrage
- Fournie avec 4 jeux en version complète : Actua Soccer 2, G-Police, Incoming et Ultimate Race Pro. Code 69252

590F

JOYSTICK FREESTYLE PRO GAMEPAD

Microsoft

DUO'S

NOUVEAU
LE JOYPAD QUI SUIT VOS MOUVEMENTS DANS L'ESPACE

- Joypad 3D
- Contrôlez vos jeux d'action 3D en inclinant simplement le joypad dans la direction souhaitée
- Touche Sensor permettant un basculement du mode 3D vers le mode classique
- 9 boutons + 2 gâchettes (16 boutons programmables)
- 1 molette des gaz
Code 71629

- Jeu complet fourni : MotoCross Madness

Prix valables jusqu'au 28.12.98
*Opération DUO'S
ou logiciel acheté - un logiciel offert
(voir conditions en magasin)

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO (2,29 F/mn)
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15 (2,21 F/mn)

Les enceintes

POUR le multimédia comme pour le jeu, la qualité du son dépend aussi et surtout des enceintes. Si le caisson de basses est désormais incontournable. On assiste maintenant à la multiplication des satellites qui passent de deux à quatre, pour restituer le son 3D dans les jeux. Il est vrai que, compte tenu des prix agressifs pratiqués par certains constructeurs ou revendeurs, mieux vaut sauter le pas et se faire vraiment plaisir. L'arrivée sur le marché de baffles connectées sur un port USB ne nous a pas convaincus. Certes, ces produits se dispensent d'une carte son et pour certaines d'entres elles, la restitution sonore est propre. Malheureusement, elles accaparent une partie du temps de calcul du processeur central, qui du coup éprouve quelques difficultés à calculer correctement son et images en même temps dans un jeu 3D. Côté critères de choix, il faut d'abord considérer que des enceintes, ça s'écoute. Elles doivent être exemptes de vibrations, notamment lorsque le volume est important. Elles doivent assurer une bonne séparation et une bonne présence des instruments. La qualité des aigus et des basses est tout aussi importante, de même que l'équilibre de l'ensemble. Pas question que les basses dominent, ou inversement. Côté ergonomie, regardez l'emplacement, le nombre de boutons et de paramètres. Une sortie casque et une entrée micro, si elles ne sont pas obligatoires, sont quand même les bienvenues. De même une entrée supplémentaire, pour une autre source, est considérée comme un bon point, tout comme une alimentation directement intégrée aux baffles. Enfin, une bonne isolation magnétique et un *look* agréable sont de bon aloi. Notre préférence va donc aux enceintes Altec Lansing en général et aux ACS 45,1 en particulier (en test dans ce numéro). Excellent rapport qualité/prix pour les Creative CSW 200 que nous vous recommandons tout aussi chaudement. Enfin, mention spéciale pour le système 4.1 de Creative (quatre enceintes et un caisson de basses) vendu avec la SB Live Player, environ 1 300F. On conservera toutes les enceintes libéllées Creative, Boston, Guillemot, Philips, Sony, Labtec et Yamaha, tandis que d'une manière générale, on évitera les autres.

● **Altec Lansing, le référence en matière de son sur PC.**

NOTRE CHOIX
Altec Lansing ACS 45.1 (environ 800 F)
Creative CSW 200 (environ 1 400 F)
ACCEPTABLES
Creative - Boston - Guillemot - Philips - Sony - Labtec - Yamaha
À ÉVITER
Les autres et les no name

Souris et clavier

● **Microsoft : IntelliMouse et sa fameuse roulette.**

PEU de choses à dire sur ces périphériques indispensables qui, somme toute, ont peu évolué. Signalons quand même les molettes sur le bouton central des souris. Cet élément est bien pratique pour le défilement vertical des fenêtres, notamment des pages Internet. De plus on assiste à la naissance d'une nouvelle génération de rongeurs et de claviers : les *cordless*. Ceux-ci, libérés de la contrainte des cordons, permettent de prendre davantage de recul. C'est pourquoi nous avons retenu la souris IntelliMouse de Microsoft et l'ensemble sans fil de Logitech.

● **La souris Logitech communique par radio.**

Supernoël et Cibox vous offrent la technologie Intel® Pentium® II... à prix Confo.

PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II 350 MHz.

PC CIBOX CSL 4076-BX.
Chipset Intel 440 BX. Mémoire ***32 Mo SDRAM.***
Bus ***100 Mhz.*** *Disque dur 3,2 Go Ultra DMA.*
Vidéo ***4 Mo AGP 2x*** *ATI 3D intégrée. Ecran* ***17 pouces.***
CD ROM 32x. *Carte son 16 bits.*
Modem ***Olitec V90 56.000.*** *Enceintes 2X25 W.*
Garantie 1 an par enlèvement ou dépannage à domicile.*
Codes : PC 72125. Ecran 17" 71633.

Le PC + écran 17 pouces
7990F
ou 4 fois 1997,50F *

LOGICIELS FOURNIS :
TRAVAIL : ***Windows 98*** *livré avec son manuel, son CD et sa licence d'utilisation.*
PANDA Antivirus. Formation à Windows 98.
Money 98. MS Works 4.5.

Prix emportés valables jusqu'au 28/12/98.
*PAYEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS : 25% à la commande, le reste en 3 mensualités égales sans intérêt. Après acceptation du dossier par FACET.

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15

UNE CONFIGURATION IDÉALE
POUR OPTIMISER TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

Grâce aux repoussez de l'unive

Ensemble, d'un nouv

L'AMD-K6-2 est le premier processeur qui offre la technologie innovatrice 3DNow! Il confère à votre PC un niveau de performance et de réalisme non encore atteint.

Redécouvrez le monde de l'Internet et des jeux vidéo grâce à cette nouvelle technologie révolutionnaire du son et de l'image...

processeurs AMD-K6®-2
les frontières inconnues
rs des jeux...

partons à la découverte
eau monde...

le choix qui s'impose !

DREAMFORGE
Windows® 95/98

UN VOYAGE AUX TREFONDS DE L'ETRE POUR AFFRONTER LES DEMONS DU PASSE ET ECHAPPER A LA PRISON DE L'ESPRIT.

SANITARIUM™

GEN 4
Novembre 98 :
Sanitarium va vous emmener là où aucun jeu ne vous avait conduit auparavant.

PC FORCE
Novembre 98 :
Voilà un jeu qui fera l'unanimité chez les amateurs de jeux d'aventure et de films dépouvante.

PC FUN
Décembre 98 :
Sanitarium un des jeux d'aventure les plus originaux du moment qui ne vous laissera certainement pas mentalement indemne.

MICRO POUR TOUS
Novembre 98 :
Que cela se sache : le jeu d'aventure n'est pas mort, l'excellent Sanitarium en est la meilleure preuve.

Sanitarium™ est une marque de commerce de American Softworks Corporation. BlueSoft Games/Joint Venture No 1 ©1997 Adolf Wiesener American Softworks Corporation. ASC Games™ est une marque de commerce de American Softworks Corporation. ©1998. Sanitarium est développé par DreamForge Intertainment Inc. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation. L'indice d'évaluation est une marque de la Interactive Digital Software Association. Tous droits réservés.

www.ascgames.com

LA CUVÉE 99 DES PROCESSEURS

LES PROJETS DE INTEL ET AMD POUR 1999

L'année 1998 fut plutôt morose en terme de microprocesseurs x86. En effet, aucune nouvelle architecture n'est venue bousculer l'incessante course au mégahertz. 1999 s'annonce différente, avec le grand retour de AMD. David viendra-t-il à bout de Goliath ?

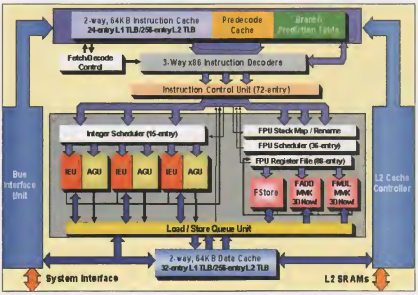
Par Marc Prieur

AMD

1999, l'année "AMD Inside" ?

JUSQU'À présent, le géant de Santa Clara est le *leader* incontesté dans le domaine des processeurs. Il faut dire que le Pentium II s'est vite imposé, ses concurrents étant limités par une unité de calcul en virgule flottante peu performante. En 1999, c'est encore et toujours l'architecture P6 (introduite avec le Pentium Pro) que Intel déclinera. Mais un peu à la manière de AMD et de son 3DNow !, Intel devrait sortir en février le Katmai, une sorte de Pentium II MMX 2 (toujours sur Slot One). En plus d'un cache L1 accru (64 Ko), le Katmai se verra doté d'un nouveau jeu de 70 instructions, le KNI. Alors que le MMX se limitait à l'accélération des calculs basés sur des nombres entiers, le KNI se consacre tout comme le 3DNow ! aux calculs en virgule flottante. Mais il semblerait que KNI soit plus rapide que 3DNow ! On parle de performances 3D multipliées par un facteur de 2 voire 2,5, contre 1,5, voire 2, pour le 3DNow !. Les instructions KNI seront également plus polyvalentes. En effet, l'accélération ne sera pas limitée à la 3D, les applications lourdes telles que la compression MPEG 2, ou encore la reconnaissance vocale, sont également prises en compte. Bien entendu, comme tout nouveau jeu d'instructions, il faudra attendre les applications optimisées pour en tirer parti. Tout d'abord prévu à 500 MHz, le Katmai devrait ensuite sortir en version 533 MHz en mai. Contrairement à la version 500 MHz qui fonctionnera avec l'actuel *chipset* BX, la version 533 MHz nécessitera un *bus* à 133 MHz. Un nouveau *chipset*, pour l'instant connu sous le nom de Camino sera donc requis. En plus de cette nouvelle fréquence de *bus*, le Camino gérera l'Ultra ATA 66 ainsi que la Direct Rambus DRam, une nouvelle génération de mémoire offrant une bande passante de 1,6 Go par seconde. L'AGP 4x (soit un débit de 1 Go par seconde) sera également au goût du jour. Des versions utilisant des fréquences encore plus élevées (600 MHz et plus) devraient sortir au deuxième semestre. Connus sous le nom de Coppermine, ces processeurs

● 366 MHz, puis 400 MHz, tel est l'avenir du Celeron.



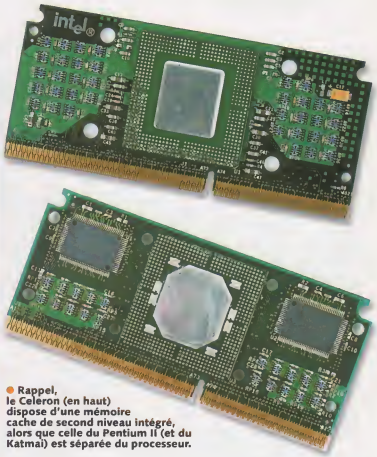
● Une architecture de 7e génération pour un processeur qui devrait faire du bruit !

utiliseront une finesse de gravure de 0,18 µ.

La gamme Celeron ne sera pas pour autant délaissée. Des versions 366 puis 400 MHz sont prévues. Néanmoins, Intel devrait changer de politique. En effet, le Celeron nouvelle génération, aussi performant qu'un Pentium II, fait de l'ombre à ce dernier et les marges de Intel s'en trouvent réduites. La solution pour 1999 est simple, les nouveaux Celeron n'utiliseront pas un support de type Slot One comme le Pentium II mais un nouveau Socket, et donc de nouvelles cartes mères. Ces dernières disposeront notamment des circuits graphiques et sonores intégrés, afin de réduire les coûts. Le Celeron deviendra donc une solution parfaite pour l'entrée de gamme, mais inenvisageable pour les Power User.

Et que fait la concurrence ?

Face à l'offensive KNI de Intel, AMD se doit de réagir. En tout début d'année, le K6 connaîtra une ultime évolution connue sous le nom de SharpTooth. Alors que le cache de second niveau du Pentium II de Intel est cadencé à la moitié de la fréquence du processeur, le cache du K6 2 restait limité à la fréquence du *bus* système, c'est-à-dire 100 MHz. L'écart de performances entre les deux processeurs grandissait donc avec l'augmentation de leur fréquence. Pour résoudre ce problème, le SharpTooth intégrera 256 Ko de cache L2. Ce cache sera cadencé à la même fréquence que le processeur, ce qui apportera un gain de performances non négligeable. En théorie, ce processeur devrait rester compatible avec les cartes mères Super Socket 7 actuelles, le



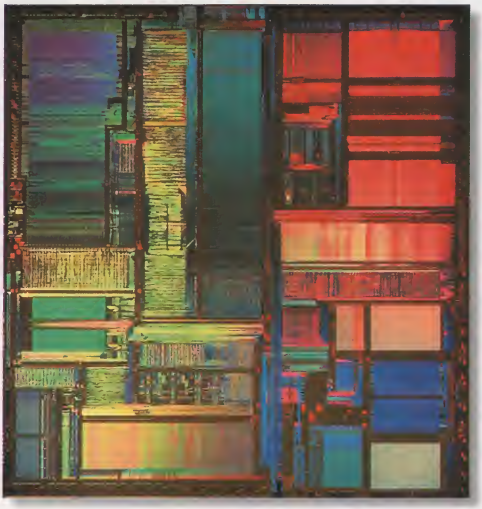
● Rappel, le Celeron (en haut) dispose d'une mémoire cache de second niveau intégré, alors que celle du Pentium II (et du Katmai) est séparée du processeur.

cache L2 étant géré comme une sorte de cache L3. S'il ne faut pas attendre de miracles de ce processeur, il s'agira tout de même d'une *upgrade* intéressante pour les possesseurs de K6 2. D'autant que ces fréquences devraient être élevées (450 puis 500 MHz).

Contrairement à Intel, qui se contentera pour 1999 de sa bonne vieille architecture de 6e génération, AMD prendra les devants avec un processeur de 7e génération, le K7. Disponible en mai, ce processeur est, sur le papier, tout simplement exceptionnel. Fruit de la collaboration entre Digital et AMD, le K7 utilisera le protocole de *bus* EV6, conçu à la base pour les processeurs Alpha. Ce *bus* sera cadencé à 200 MHz, ce qui fera du K7 le seul processeur capable de tirer vraiment parti de la bande passante offerte par la mémoire de type DDR SDRam ou Direct DRam (1,6 Go par seconde). En effet, mi-1999, le *bus* P6 GTL+, utilisé par les CPU de type P6 Intel, n'excédera par les 133 MHz, soit une bande passante de 1 066 Mo par seconde seulement. Le K7 devrait sortir tout d'abord en version 500 MHz, pour atteindre avant la fin 2000 le gigahertz, grâce à la technologie du Cuivre, développée en collaboration avec Motorola. L'augmentation des performances devrait d'ailleurs rester en adéquation

● Le Katmai ne sera qu'une évolution du bon vieux Pentium II.

AMD reprend le devant en 1999.



● C'est beau un processeur ! On dirait de l'art moderne.

● Début 1999, le successeur du K6 2 devrait voir le jour.

● Le jeu d'instructions 3DNow ! de AMD booste tous les jeux 3D, à condition qu'ils soient développés pour !

avec la fréquence, grâce aux nombreux niveaux de pipeline. L'architecture du K7 est très performante sur le papier. Tout d'abord, le cache L1 est, avec 128 Ko, le plus important de tous les processeurs x86. Mais, mieux encore, le cache de second niveau se situera entre 512 Ko et 8 Mo selon les versions. Ensuite, l'unité de calcul en virgule flottante devrait être bien plus performante que celle du Pentium II. En effet, le K7 dispose de trois unités de calcul en virgule flottante, et peut calculer deux instructions 3DNow ! ou MMX en même temps. Les calculs en entiers ne seront pas oubliés, puisque le K7 peut en effectuer trois en parallèle. Bref, le K7 s'annonce comme LE processeur de 1999. Performant tant en calculs entiers que flottants, il devrait permettre au 3DNow ! de vraiment s'exprimer (ce dernier était jusqu'à présent un peu à l'étroit avec le K6 2 et sa FPU peu performante). Afin de convaincre les fabricants de produire des cartes mères pour K7, AMD a décidé d'utiliser un connecteur de type Slot A, qui sera mécaniquement compatible avec le Slot One. Bien entendu, il ne sera pas possible d'utiliser un Pentium II sur Slot A, les protocoles de transfert de données étant différents.

Intel vous fera aimer l'an 2000...

Comme vous l'avez vu, l'année 1999 s'avère prometteuse. Mais ce n'est pas fini. En effet, l'an 2000 devrait être aussi mouvementé. Intel devrait faire son grand retour avec le Merced. Ce processeur entièrement 64 bits sera basé sur une nouvelle architecture, l'EPIC (également connue sous le nom d'IA64). L'EPIC est basée en grande partie sur le traitement en parallèle des données. Mais contrairement à ce qui se passe actuellement, c'est le compilateur qui optimisera le code afin de tirer parti du traitement en parallèle (c'est ce que l'on appelle le Explicity Parallelism). Bien sûr, il faudra un flux de données important afin de gérer tous les calculs en parallèle sans perte de vitesse. En plus de l'architecture 64 bits, les processeurs EPIC disposent donc d'un nombre important de registres, à savoir 128 pour les entiers et 128 pour les réels. Auparavant, les processeurs essayaient de prévoir ce qui allait leur être demandé (c'est ce qu'on appelle la prédiction de branchements). Bien qu'assez fiable (80 à 90 %), cette méthode faisait perdre quelques cycles d'horloge si la prévision était mauvaise. Le Merced contourne le problème en calculant en parallèle les diverses possibilités, la meilleure étant ensuite conservée. Encore mieux, les processeurs basés sur l'architecture EPIC peuvent également anticiper le chargement des données nécessaires au calcul, d'où un gain de temps non négligeable. À noter, ces futurs processeurs seront également compatibles avec les programmes actuels, *via* une émulation IA32 (ou x86) *hardware*. Le Merced, devrait être disponible en milieu d'année 2000. Cadencé à 600 MHz et gravé en 0,18 µ, son unité de calcul en virgule flottante serait 20 fois plus puissante qu'un Pentium Pro et 3 fois plus rapide que le meilleur processeur 32 bits Intel à la même date. Bien entendu, ce CPU sera réservé au serveur et aux stations de travail dans un premier temps, mais plus tard, on devrait le voir arriver dans nos chaumières, avec notamment le Mc Kinley, le successeur du Merced. Il sera gravé en 0,13 µ, cadencé à plus de 1 GHz et devrait sortir courant 2001... ■

Guillemot

Multimédia

MAXI GAMER PHOENIX

LE POUVOIR DU PHOENIX EN ACTION !
Maxi Gamer Phoenix combine sur une seule carte une qualité inégalée en 2D et des performances 3D sans compromis pour les jeux :
- Moteur Voodoo Banshee™ 100MHz/128 bit.
- Processeur 3D à base de technologie Voodoo.
Idéale pour surfer sur le web, dynamiser vos applications Windows® et propulser tous vos jeux 3D !

Du virtuel au réel, faites vivre vos images

MAXI SCAN A4

UNE QUALITÉ DE NUMÉRISATION PROFESSIONNELLE EN UN CLIN D'ŒIL !
Numérisez vos documents avec Maxi Scan A4, le scanner couleur à plat 1pass, 600X1200 DPI :
- Disponible avec interface parallèle ou SCSI.
- Pilote Twain™ intégré intuitif et complet.
- Livré avec «Photo Plus™» et logiciel OCR.
Maxi Scan A4 vous assure une qualité et une résolution professionnelle dans toutes vos applications.

MAXI GAMER 3D²PCI

EXIGEZ L'ACCÉLÉRATION MAXIMALE DANS VOS JEUX 3D !
Avec MAXI Gamer 3D², atteignez une vitesse, une jouabilité et un réalisme encore jamais égalés !
- Processeur 3Dfx® Voodoo².
- Effets spéciaux et graphiques 3D ultra-sophistiqués.
Vous pouvez même doubler vos performances en installant 2 Maxi Gamer 3D² PCI dans votre PC !

Maxi Gamer Phoenix™, Maxi Scan A4, Maxi Gamer 3D²PCI™ et Guillemot™ sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. © 1998 3Dfx Interactive, Inc. and Rave, Inc. and 3Dfx Interactive, Inc. and Rave, Inc. Voodoo Banshee™ et Voodoo²™ sont des marques de fabrique de 3Dfx Interactive, Inc. and Rave, Inc. Twain™ est une marque de fabrique de Twain Working Group. Tous les autres produits et marques sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
Les éléments représentés peuvent ne pas correspondre aux spécifications des produits. © Images non contractuelles.

www.guillemot.com

GRAVEURS POUR UTILISATEURS PRESSÉS!

COMPARATIF DE SIX GRAVEURS

Si vous voulez gagner des sous, vendez des graveurs. En effet, le marché explose littéralement. Les prix baissent et les particuliers sont demandeurs. Parallèlement, la technique évolue pour nous proposer des produits de plus en plus performants. État des lieux.

Par Philippe Ramelet et Bruno Gasnier

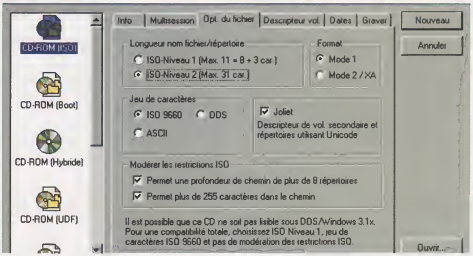
LES graveurs se vendent bien. Pour preuve, il s'en est déjà vendu 7,5 millions cette année et on estime que la demande va aller croissante avec 10 millions d'unités l'année prochaine. Ce serait le produit le plus demandé actuellement. Voilà de quoi réjouir les constructeurs qui ont du mal à fournir face à une telle demande.

Dans le même temps, la technique évolue et la gravure sur CD-R prend de la vitesse. Finis les 2x qui gravaient en un peu plus d'une demi-heure. De nos jours, la vitesse courante est de 4x. La totalité d'un CD-R est alors gravée en un peu plus de 18 minutes. Mais voilà que les premiers 6x apparaissent avec une vitesse d'exécution de 12 minutes et demie, tandis que l'on parle déjà des 8x (650 Mo en moins de 10 minutes). (Voir encadré.) Reste que ces vitesses faramineuses ne sont que théoriques et elles sont susceptibles de s'allonger de quelques minutes en fonction des performances globales de la machine qui accueille le graveur, du système d'exploitation et du logiciel de gravure.

Aujourd'hui, la plupart des graveurs écri-

Graveurs, une affaire en or...

PLUS C'EST LONG PLUS C'EST BON



Actuellement, seul Nero assure des opérations d'overburning

Si en général on ne peut graver que 74 minutes sur les CD-R, soit 650 Mo de données, ceux-ci peuvent souvent en accueillir un peu plus. En effet, avec une technique appelée Overburning, il est possible de dépasser cette limite et d'écrire au-delà des 74 minutes réglementaires. Mais ceux qui désirent jouer les prolongations doivent tout d'abord posséder les bons crampons. Il faut en effet que votre graveur accepte l'écriture en mode Disk-at-Once et qu'il permette ce dépassement de limite.
Ensuite, il faut utiliser des CD-R possédant cet espace d'habitude inutilisé. La taille de celui-ci est d'ailleurs assez variable selon la marque du CD-R et peut aller de 76 à 79 minutes. Les CD-R Ricoh, fabriqués en Europe, sont jusqu'à présent les champions puisqu'ils comportent 78 mn 29 s de données. Vous trouverez toutes les informations sur les différents supports et graveurs utilisables à l'URL suivante : http ://move.to/cdr. Il est à noter que pour le moment, seul le logiciel de gravure Nero permet cette opération. Enfin, pour les grands sportifs qui désirent jouer les prolongations, des CD-R de 80 minutes apparaissent en ce moment sur le marché. Les plus économes d'entre vous n'hésiteront pas à "overburner" ceux-ci afin de graver sur une plage de 82 minutes !

LE 8X EST POUR DEMAIN

Après l'arrivée des graveurs de CD-R 6x, il était évident que les constructeurs n'allaient pas s'arrêter là. C'est ainsi que les premiers 8x commencent à pointer le bout du nez. Les premiers, et les seuls, à être actuellement disponibles sont le Fast X 820 S du Néerlandais That's Write et le Memodis 8x, tous deux basés sur une mécanique Caravelle. À cette vitesse, un CD-R de 650 Mo est gravé en un peu moins d'une dizaine de minutes ! Ils comportent bien entendu 2 Mo de cache, utilisent l'interface SCSI 2 et font du 20x en lecture. Afin de graver en 8x, il est bien sûr nécessaire d'utiliser des supports compatibles 8x. Pour l'instant, seuls quelques constructeurs en produisent comme That'sWrite (on est jamais mieux servi que par soi-même) ou Ricoh.
Attention toutefois, le Fast X 820 S est uniquement vendu par correspondance et caûte tout de même la bagatelle de 6 000 francs, ce qui est pour l'instant vraiment hors de prix. Parmi les prochains graveurs 8x, on compte aussi le très attendu Plexwriter 8x de chez Plextor. L'actuel 4x étant le meilleur graveur à ce jour, on ne peut espérer que du très bon pour le 8x. Rien que pour vous mettre l'eau à la bouche, sachez qu'il intégrera 4 Mo de cache. Enfin, si une telle vitesse n'est, dans l'absolu, pas vraiment nécessaire, il y a tout de même de quoi séduire les utilisateurs intensifs et pressés.

vent également sur les CD-RW (CD réinscriptibles). Là encore, la vitesse de traitement diminue. Le Yamaha effectue cette opération en 4x, contre 2x pour la concurrence. Mais il y a fort à parier que le géant nippon sera rapidement rejoint par les autres constructeurs.
Si le CD-RW cumule les avantages du CD et la flexibilité du lecteur de disquettes, en sauvegardant des fichiers à la volée, rappelons que c'est au prix d'un formatage qui dure une cinquantaine de minutes et d'une perte de capacité de 120 Mo sur les 650 d'origine. Le CD-RW n'est d'ailleurs pas encore entré dans la pratique du particulier, puisque ceux-ci ne représentent que 10 à 20 % de la clientèle de ce type de produit. Le CD-RW est majoritairement acheté par des entreprises.
Cela dit, cette tendance pourrait bien s'inverser puisque le prix des lecteurs polyvalents, comme le Yamaha, avoisine maintenant les 3 000 francs. Par ailleurs, si la demande persiste, il est vraisemblable que les prix baisseront encore.
CD ou CD-RW, les utilisateurs particuliers sont et seront donc de plus en plus nombreux. Les éditeurs de jeux et les producteurs de musique ont du mouron à se faire. C'est pour cette raison que ceux-ci protègent de plus en plus fréquemment leur production dans l'espoir d'interdire le piratage. ■

YAMAHA CRW4416S

Yamaha est depuis longtemps un pionnier en matière de gravure de galette dorée ou argentée. Avec le CRW4416S, qui permet de passer la gravure de CD réinscriptibles de 2x à 4x, le constructeur a encore fait la preuve de son savoir-faire. Une gravure de CD-RW prend donc environ 17 minutes. Hélas, le formatage préalable et obligatoire du support prend toujours 50 minutes, ce qui est assez long. Malgré tout, le passage aux 4x est fort appréciable, surtout lorsque l'on grave à la volée. En effet, à la vitesse de 600 Ko par seconde, graver depuis l'Explorateur devient une simple formalité. Il est à noter que cette vitesse ne sera atteinte qu'en utilisant des CD-RW compatibles 4x. La gravure de CD-R, quant à elle, ne pose aucun problème et il suffit de 17 minutes pour graver 650 Mo. De plus, afin d'assurer une gravure parfaite, quelle que soit la qualité du support utilisé, Yamaha a innové en matière de tête d'écriture. Alors que ses concurrents n'utilisent qu'un seul faisceau laser lors de la gravure, le CRW4416S en utilise trois. Un pour écrire et deux pour guider la tête sur le support. Enfin, en tant que lecteur de CD, il se comporte de manière très honorable malgré un temps d'accès de 180 ms. Il utilise une combinaison des modes CLV et CAV qui lui permet une stabilité exemplaire très appréciable pour l'extraction audio. En bref, le CRW4416S est un graveur polyvalent et ne fera défaut dans aucun domaine. Encore une fois, Yamaha se place parmi les premiers.

CONSTRUCTEUR
Yamaha.
PRIX
Moins de 1 000 F.
CARACTÉRISTIQUES
Graveur CD-R et CD-RW 4x, lecteur 12x, mode CLV/CAV, tampon CD-RW de 4 Mo de cache, interface SCSI 2.
LOGICIELS FOURNIS
Easy CD Creator, Jet Direct, EJ 4.6a

18

CRW4416S.

HEWLETT PACKARD CD-WRITER

Avec le CD-Writer Plus 8100i, Hewlett Packard confirme sa position parmi les leaders sur le marché des graveurs grand public. Il propose en effet des innovations technologiques qui font enfin d'un graveur un outil facile et rapide à utiliser. La nouveauté apportée par ce modèle réside dans le formatage des supports. Actuellement, il faut environ une heure pour formater un CD-RW, mais grâce au logiciel HP Fast Format, la copie des fichiers peut commencer au bout de 5 minutes pour le CD-RW, le formatage du support continuant en arrière-plan. Le fait de pouvoir copier très rapidement les fichiers sur le support apporte un gain de temps de près d'une heure par support. Ce qui lui permet de rester compétent face à ses concurrents qui gravent les CD-RW en 4x tout en étant qu'un 2x. Le temps gagné sur le formatage rattrape en effet largement celui perdu à l'écriture. Enfin, outre la vitesse en écriture de 4x pour les CD-R, la lecture des CD-R et des CD-ROM, qui atteignait jusqu'alors péniblement les 12x, monte jusqu'à 24x. On peut enfin se servir du graveur comme lecteur de CD-ROM traditionnel. Côté logiciels, le 8100i est plutôt bien fourni et c'est l'excellent Adaptec Easy CD Creator qui a été choisi comme logiciel de gravure. Si aujourd'hui ce graveur n'est plus le plus performant, il reste toutefois une valeur sûre et son système de formatage inédit a de quoi en séduire plus d'un.

CONSTRUCTEUR
Hewlett Packard.
PRIX
Moins de 2 000 F.
CARACTÉRISTIQUES
Graveur CD-R et lecteur CD 8 Ko, graveur CD-RW 2x, lecteur CD-RW 6x, 2 Mo de cache, interface IDE.
LOGICIELS FOURNIS
HP Fast Format, HP Disaster Recovery, Hi-Speed Jet, Adaptec Easy CD Creator, Adaptec Easy CD Audio, Adaptec DirectCD.

17

CD-Writer Plus 8100i.

PANASONIC CW-7502-B

CONSTRUCTEUR
Panasonic.
PRIX
Moins de 1 900 F.
CARACTÉRISTIQUES
Graveur CD-R 4x, lecteur 6x, mode CAV, 1 Mo de cache, interface SCSI 2.

14

CW-7502-B.

Le CW-7502-B n'est plus réellement à la page mais constitue tout de même une offre assez intéressante vu son prix. Il faut savoir que ce graveur n'est que rarement vendu sous cette appellation puisque Guillemot l'a repris pour en faire son MAXI CD-R 4x/8x. De plus, pour simplifier les choses, la base mécanique qu'il intègre est réalisée par Matsushita, branche de Panasonic. Malgré ce flou artistique, ce graveur ne s'en sort pas trop mal et a surtout le bon goût de présenter un bon rapport qualité/prix. La gravure de CD-R est réalisée en 4x, ce qui est aujourd'hui le standard en la matière. Celle-ci ne pose aucun problème et son 1 Mo de cache suffit largement à une utilisation normale. C'est-à-dire sans qu'aucune application ne fonctionne en même temps que le logiciel de gravure. Côté lecture, le CW-7502-B n'est par contre vraiment pas une bête de course et ses 8x ne suffisent en aucun cas à remplacer un lecteur de CD-ROM. Surtout avec un temps d'accès de 175 ms. Notons que le kit MAXI CD-R 4x/8x de Guillemot comprend une carte contrôleur SCSI 2, ce qui est fort appréciable. Si ce graveur ne présente pas autant d'attraits que d'autres plus récents, il n'en constitue pas moins une offre qui pourra intéresser les petits budgets. On regrettera toutefois qu'il ne soit pas un petit peu plus véloce en lecture.

Constructeur	Références	Vitesse écriture CD-RW	Vitesse écriture CD-R
Yamaha	CRW4416S	4 x	4 x
Teac	CD-R56S		6 x
Hewlett-Packard	CD-Writer Plus 8100i	2 x	4 x
Panasonic	CW-7502-B		4 x
Mitsubishi	CR-4801-TE		4 x
Sony	CRX100E-RP	2 x	4 x

TEAC CD-R56S

Nous avions déjà été séduits par le CD-R55S de chez Teac, qui présentait de nombreuses qualités et surtout un très bon rapport qualité/prix. Si pour le moment, le CD-R56S semble avoir négligé ce dernier aspect, il n'en est pas moins l'un des graveurs les plus séduisants du moment. Surtout grâce à son 6x en gravure, qui fait de lui le graveur le plus rapide actuellement. Et ce n'est rien de le dire puisqu'il vous grave un CD-R de 650 Mo en une douzaine de minutes seulement ! Sans vraiment révolutionner la gravure, ce petit pas en avant est vraiment appréciable et économise notre précieux temps. Bien sûr, il faudra utiliser le logiciel adéquat capable d'accepter une telle vitesse. C'est justement ce que fait Win on CD, livré avec le graveur. Teac a aussi jugé bon d'équiper le CD-R56S de 2 Mo de cache. Cette dernière option est en passe de devenir le standard actuel. Cela permet une utilisation plus confortable et s'avère plus que nécessaire pour assurer un débit vraiment constant.

Côté lecture, le CD-R56S s'avère aussi très efficace puisqu'il lit les CD en 24x. Cette vitesse conjuguée à un temps d'accès de 150 ms, somme toute honorable, lui permet de remplacer sans problème un lecteur de CD-ROM. Bref, le petit frère du CD-R55S a su bien évoluer et présente d'indéniables qualités, surtout pour sa rapidité. Toutefois, on regrettera son prix qui reste encore inaccessible par rapport à ses concurrents.

CD-R56S.

MITSUMI CR-4801-TE

Bien connu du grand public pour son 2x/8x qui a longtemps été le graveur le plus abordable, Mitsumi renouvelle sa gamme avec le CR-4801-TE. Désormais, la gravure des CD-R se fait en 4x et le cache a été gonflé à 2 Mo. Il est fort appréciable que le constructeur ait su passer à la vitesse supérieure tout en gardant le principal atout du 2x/6x : le prix bas, très bas. En effet, pour moins de 1 700 francs, vous disposez d'un graveur offrant d'assez bonnes performances et qui satisfera pleinement les petits budgets. La gravure ne pose quasiment aucun problème et les 2 Mo de cache sont là pour assurer un confort et une sécurité très appréciables. Il est à noter toutefois que lors des tests, certains CD-R n'ont pas été reconnus par le graveur, ce qui n'est pas très bon signe. Enfin, le kit comprend le logiciel de gravure ToCo!, ici en version 4.5 et notamment deux logiciels de musique : *Magix Music Maker* et *Music Editor*. Malheureusement, les performances en lecture de CD sont assez faibles, les 8x maximum conjugués à un temps d'accès de 180 ms ne donnent pas de résultats exceptionnels. De plus, autant en gravure qu'en lecture, le CR-4801-TE émet un bruit relativement désagréable. Cela n'est pas très important mais mérite toutefois d'être signalé. Enfin, rappelons que les graveurs Mitsumi n'ont pas toujours fait preuve d'une longévité exceptionnelle, espérons que ce ne soit pas le cas pour celui-ci.

CR-4801-TE.

SONY CRX100E-RP

Parmi les graveurs de CD réinscriptibles performants, on trouve le CRX100E-RP de Sony. Celui-ci se distingue par sa fiabilité lors de la gravure et ses bons 24x en lecture. Comme la plupart de ses confrères, il grave les CD-RW en 2x et les CD-R en 4x. La gravure ne pose aucun problème et le Sony n'a failli en aucun point. Il est équipé de 1 Mo de cache, standard minimum en la matière. Sa stabilité, autant en gravure qu'en lecture, est exemplaire et aucun type de support ne l'a mise à mal. Il est toutefois dommage que la gravure de CD-RW soit toujours aussi longue, du fait du formatage préalable nécessaire. De plus, cela implique toujours un déficit de 120 Mo sur les 650 Mo que peut accueillir un CD. Côté lecture, le CRX100E-RP se comporte parfaitement et ses 24x conjugués à un temps d'accès de 150 ms en font un lecteur de CD-ROM plus qu'honorable. Pour ce qui est de l'offre logicielle, on ne peut pas dire que Sony ait péché dans l'excès. Seul le logiciel de gravure Win on CD 3.5 est livré avec le graveur. Celui-ci est toutefois l'un des meilleurs et des plus simples à utiliser. Ce graveur ne présente donc que des qualités et bien peu de défauts. On lui préférera toutefois le HP 8100i, qui a le mérite d'avoir astucieusement résolu le problème du temps de formatage. Reste à savoir si

CRX100E-RP.

Taille du cache	Vitesse lecture Mode lecture	Interface	Overburning	Prix	Note
2 Mo	16 x CAV CLV	SCSI 2	Oui	2 790 F	18
2 Mo	24 x CAV	SCSI 2	Oui	4 990 F	16
2 Mo	24 x CAV	IDE	Non	2 690 F	17
1 Mo	8 x CLV	SCSI 2	Non	1 900 F	14
2 Mo	8 x CLV	IDE	Non	1 690 F	14
1 Mo	24 x CAV	IDE	Non	2 490 F	16

Dans un monde de ténèbres et de pièges,
l'arme la plus efficace ne sera pas un lance roquette,
mais votre esprit aiguisé.
Vous aurez besoin de toute votre malice et votre agilité pour vous faufiler comme un voleur,
et dérober les richesses que vous convoitez.
Mais si un rayon de lumière vous fait sortir de l'ombre,
ou si un pas trop lourd vous trahit, il faudra savoir
faire siffler votre flèche pour vous en sortir.

Par les créateurs de Ultima Underworld™ et System Shock™

DARK PROJECT™

LA GUILDE DES VOLEURS

Un nouveau concept 3D temps réel
où la ruse l'emporte sur la violence.

Peter's Piano

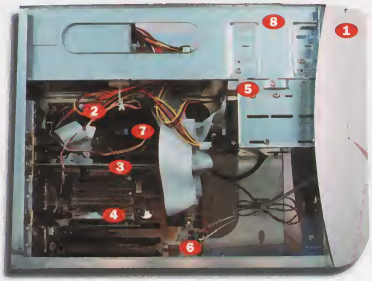
Eidos Interactive est une marque déposée d'Eidos Interactive, PLC. © 1998 Eidos Interactive.
Thief : Dark Project™ est une marque déposée de Looking Glass Studios. © 1998 Looking Glass Studios.
System Shock™, Ultima et Underworld™ sont des marques déposées d'Electronics Arts. Tous droits réservés.

Une marque ou pas?

Par Bruno Gasnier

1 Le boîtier

Les deux ordinateurs sont dans un boîtier mini-tour. Celui de Hewlett Packard, plus joli, est très compact, et il gagne cinq centimètres de profondeur sur le Cibox. En revanche, la largeur est à l'avantage de l'assembleur pour environ deux centimètres. Reste que la compacité du HP nuit à l'accès des composants. Ainsi, la mémoire est parfaitement inaccessible. Idem pour le processeur et pour la plupart des connexions des nappes. Bricoleurs s'abstenir. A l'inverse, s'il est moins esthétique, le Cibox est plus pratique. L'accessibilité est parfaite. Enfin, on appréciera, ou pas, sa façade arrondie et la porte qui protège les lecteurs. Côté extensibilité, le Hewlett Packard dispose de deux emplacements au format 5 1/4, pour des lecteurs ou des disques durs, contre un 5 1/4 et un 3 1/2 pour Cibox.



2 La mémoire

32 Mo de SDRAM pour les deux machines, en standard. C'est le minimum vital aujourd'hui. Là encore, compte tenu du prix, Hewlett Packard (HP) aurait pu faire un effort...

3 La carte graphique

C'est vraiment par la carte graphique que nos deux machines pèchent. Même si le HP dispose d'un chip vidéo intégré au label prestigieux, j'ai nommé ATI, il n'en reste pas moins qu'il s'agit d'une puce qui a trois générations de retard. Par ailleurs, les 2 Mo de SGRAM la place très correctement en 2D, mais lui interdisent de bonnes performances en 3D.
Le Cibox est doté d'une carte fille sur bus AGP 2x avec un chip SiS et 4 Mo de mémoire. C'est un peu mieux, mais ce n'est pas encore Byzance, notamment en 3D.

4 La carte son

Intégrée, comme sur le HP, ou sur une carte fille, pour le Cibox, les deux ordinateurs sont équipés d'un chip Crystal. La restitution sonore est honnête mais pas transcendante. Reste qu'elle est suffisante pour le jeu et le multimédia.

5 Le disque dur

Samsung 3,2 Go pour Cibox et Quantum Bigfoot 4 Go pour HP. Pas vraiment le grand pied tout ça. Remarquons quand même que le Samsung est légèrement supérieur en performances au Quantum, qui fera une excellente unité secondaire de stockage.

Après une nouvelle réunion de rédaction chez **PC FUN**, nous avions trouvé une idée simple. Puisque nous avions parlé des grandes surfaces et de leurs machines dans le n°44, pourquoi ne pas tester ce mois-ci deux ordinateurs vendus par ce canal de distribution. Pour parfaire notre information, nous testerions une machine de marque et une autre d'un assembleur. Par ailleurs, ce test complèterait parfaitement les dix pages prévues sur les composants des ordinateurs (Nda : À lire absolument). Si l'on prend en compte le fait que ceux-ci sont fabriqués par une petite poignée d'industriels, nous devrions normalement retrouver des équivalences entre les machines.
Sans prétendre répondre définitivement à la question : "Faut-il acheter un PC de marque ou une machine d'assembleur ?", nous espérions apporter quelques éléments de réponse avec nos deux ordinateurs. Aussitôt dit, aussitôt fait. Le temps d'éplucher les communiqués de presse et nous voilà avec deux concurrents potentiels. Le premier est un Hewlett Packard. Difficile de faire plus "marque". Le second est un Cibox. Il s'agit d'une machine assemblée par un

Dans une grande surface, les ordinateurs de marque disputent leur morceau de gondole aux machines d'assemblageurs. Souvent, les écarts de prix sont suffisamment importants pour qu'on s'interroge sur leur légitimité. Surtout si l'on considère qu'aujourd'hui, les éléments qui composent un ordinateur proviennent généralement des mêmes sources. Alors marque ou pas ? Voici quelques éléments de réponse.

6 La carte mère

C'est de la carte mère que dépend, en grande partie, l'évolutivité de la machine. La carte de HP intègre la vidéo, le son et les ports parallèles, série et USB. Autant dire qu'un changement de carte mère risque de s'avérer difficile. Il faudra en effet s'assurer des emplacements des connecteurs précités.
Le Cibox, une fois de plus, démontre sa flexibilité. La carte n'intègre rien et elle est dans un format standard, donc facile à changer. En revanche, point d'USB.
Côté processeur, les deux cartes sont limitées au Pentium II 333. Logique puisqu'elles sont équipées d'un chipset EX.
Deux connecteurs de mémoire sont disponibles dans les deux cas. C'est peu et ça limite singulièrement l'upgrade de ce composant. Côté connecteurs d'extension, la palme revient au Cibox, avec trois ISA, trois PCI et un AGP.

7 Le processeur

Celeron A 300 pour Cibox et 333 pour HP. Un léger gain de puissance pour HP qui se retrouve dans les tests. Reste à savoir si la petite différence justifie un tel écart de prix.

8 Le lecteur de CD-ROM

Les deux machines sont équipées d'un lecteur de CD-ROM 32x aux performances honorables, mais à l'origine incertaine.

Les baffles

Intégrables à l'écran pour le HP, externes pour le Cibox. Dans les deux cas, compte tenu du prix et de la gamme des enceintes considérées, il ne faut pas s'attendre à une restitution exceptionnelle. Mais, là encore, à condition de ne pas être trop regardant, elles seront honnêtes pour le jeu et le multimédia. Reste que le son des Cibox est un peu meilleur. On appréciera aussi la prise casque en façade.

L'écran

Deux 15 pouces complètent l'offre des deux constructeurs. Cibox a choisi ADI, tandis qu'on ne connaît pas la provenance du HP. Là encore, la qualité est moyenne. Un bon point pour HP, son écran est multimédia. C'est-à-dire qu'il intègre un micro et les enceintes.

constructeur français, qui travaille notamment avec Conforama. Les dénominateurs communs de ces deux appareils sont leurs processeurs : un Celeron A 300 pour Cibox et un 333 pour Hewlett Packard. Par ailleurs, à processeurs presque égaux, ces deux machines sont toutes deux proposées en entrée de gamme dans le catalogue du constructeur. Enfin, toutes deux partagent la même gondole chez Conforama, tandis que le HP est aussi distribué dans les autres grandes surfaces. En revanche, un écart de coût de presque 3 000 francs sépare les deux machines. De quoi faire réfléchir ■

Où il est démontré que la marque la plus chère n'est pas forcément la meilleure.

PRIVILÉGIER LE MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ/PRIX

Si on considère les performances brutes, c'est évidemment le Hewlett Packard qui est en tête. Mais à y regarder de plus près, les différences entre les deux processeurs ne justifient pas un tel écart de prix. Alors soyons clairs et posons-nous les bonnes questions. Pourquoi achète-t-on une machine d'entrée de gamme ? Parce que nos finances ne nous permettent pas d'acheter un ordinateur plus puissant. Dès lors, il faut s'attendre à en avoir pour son argent. D'où la nécessité de privilégier le meilleur rapport qualité/prix. Et là, surprise. De nos deux machines, c'est celle de l'assembleur qui répond le mieux à ce critère. Meilleurs composants, meilleure évolutivité. Signalons quand même que le HP est fourni avec une carte modem interne. Mais, à lui seul, ce périphérique ne justifie pas les 3 000 francs de plus. Évidemment, il ne faut pas en tirer de conclusion définitive. Mais cette expérience brise une idée reçue. La marque ne garantit pas systématiquement des composants de qualité. Il faut donc rester attentif.

D'où une question subsidiaire : Pourquoi achète-t-on une machine de marque. Pour avoir la paix. En effet, la marque a une notoriété qui rime souvent avec sécurité. Pour beaucoup, l'informatique est encore "taboue". On veut bien s'équiper, utiliser la machine, mais il faut surtout qu'elle se fasse oublier. Force est de reconnaître que malgré les efforts louables des grandes marques pour simplifier le PC, il reste encore beaucoup de chemin à parcourir. Et les raisons de planter un ordinateur sont si nombreuses qu'on ne peut pas toutes les répertorier... C'est d'ailleurs une partie de ces recherches qui fait gonfler le prix final...

Bon d'accord, si ce ne sont pas les composants, ni la fiabilité qui justifient l'achat d'une marque, voyons si la dot logicielle peut creuser l'écart. Cibox et Conforama livrent Windows 98, Works 4.5, Panda Antivirus, Formation à Windows 98. HP fournit Windows 98, Works 4.5, Money 98, Quicken (Nda : Les deux derniers logiciels rendent les mêmes services), Encarta 98, Club Internet, AOL, Compuserve (Nda : Des *packs* d'essai), Timtel, Intel Connect, un guide personnel, un centre de support diagnostics, un *kit* de secours et Virus Scan.

Là, Cibox ne fait pas le poids. Reste à savoir si vous utiliserez tout ça, logiciels redondants et *kits* d'essai compris, et s'il ne vaut pas mieux acheter uniquement ce dont on a réellement besoin.

Les services proposés par le fabricant ou le distributeur sont aussi un élément à prendre en compte. Ainsi, HP assure une garantie d'un an, mais avec dépôt de l'appareil au SAV ou une reprise chez le client. En revanche, Conforama dépanne directement sur site. ■

■ *CONSTRUCTEUR*
Hewlett Packard.
■ *PRIX*
Moins de 8 000 F.

13

Ordinateur multimédia.

■ *CONSTRUCTEUR*
Cibox.
■ *PRIX*
Moins de 5 000 F.

15

Ordinateur multimédia.

POUR EN FAIRE UNE BONNE MACHINE

Pour transformer un ordinateur d'entrée de gamme en machine honnête pour le jeu, il faut changer certains éléments. (Voir nos 10 pages sur le sujet.) Le premier, c'est la carte graphique. Et c'est impératif. Prix moyen : 1 000 francs. Le second, moins urgent, mais important quand même, c'est le disque dur. Un 10 Go de qualité coûte environ 1 500 francs. Une utilisation confortable, notamment pour le jeu, passe par une bonne quantité de mémoire, disons 64 Mo. Une barrette de 32 Mo en SDRAM se négocie à 500 francs. Donc, avec 2 500 francs de plus, vous voici aux commandes d'une machine plutôt sympa. Faites le calcul, dans le cas du Cibox, puis dans celui du HP. No comment...

Enfin, si vous êtes vraiment riche, vous pourrez toujours changer les enceintes et l'écran. Un écran 17 pouces de qualité avoisine désormais les 3 500 francs, et de bonnes enceintes coûtent environ 800 francs.

VELOCITY 4400

Découvrez aujourd'hui la 3D de demain!

Avec la **VELOCITY 4400**™, vous doublez votre vitesse d'affichage et votre puissance de calcul pour tous vos besoins ludiques et professionnels. La **VELOCITY 4400** dispose d'un processeur Riva TNT 128 bits à double texture comportant plus de 7 millions de transistors (presque autant que pour l'Intel Pentium® II) pour une performance optimale.

Depuis plus de dix ans, **STB** est leader dans le domaine de la technologie graphique. N'hésitez pas à consulter notre site web (www.stb.com) pour en savoir plus encore sur les performances exceptionnelles de notre nouvelle **VELOCITY 4400**™.

- Accélérateur 128-bits 3D/2D et vidéo intégrés
- 16Mo de mémoire pour des résolutions jusqu'à 1920x1200
- 250MHz RAMDAC pour des taux de rafraîchissement jusqu'à 160Hz
- Sortie TV et moniteur (s-vidéo & composite)
- Windows 95, 98, NT et support OpenGL
- Disponible pour bus AGP et PCI
- Dix ans de garantie

STB Systems, Inc. 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tél: 01 40 36 67 67
Fax: 01 40 36 59 38 Support Techn: 01 40 36 79 29 www.stb-international.com

Saitek

CYBORG 3D
Digital Stick

Réglage de la longueur de la tête

Réglage de l'angle de tête

Digital

Manette des gaz avec position droitier/gaucher

Ajustement de la taille de la main

Fonction twist 3D

C'est aussi...

X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donnier une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Pad
Manette à technologie digitale programmable pour PC.

PC Dash
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m
Pad 6 boutons digital / analogique + throttle pour PC.

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à : TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes, 95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom

Adresse

Date de naissance / /

Configuration matériel

LES OS ALTERNATIFS

Parce qu'un PC fonctionne aussi très bien sans Windows, nous vous proposons ce mois-ci d'analyser deux systèmes d'exploitation, à savoir Linux et BeOS. Voici donc des trucs, des actualités et des sites traitant d'un ordinateur différent.

● **BeOS R4 est sous vos yeux !**

LINUX, avant d'être le système d'exploitation que l'on croit, est surtout composé d'un noyau (le cœur du système), accompagné de milliers de petits *drivers*, modules et applications, qui viennent se greffer autour pour faire fonctionner la machine. Certes, les puristes sont parfois tentés de recréer par eux-mêmes un système fonctionnel, mais pour l'écrasante majorité, il est bien entendu beaucoup plus simple d'avoir un CD-ROM sous la main qui gère tout le processus de manière automatisée. On appelle cela des distributions, et il en existe une bonne poignée. Donc, pour installer Linux presque aussi simplement que "Vindoze", il suffit d'en télécharger une (attention, ça peut être très très gros), ou encore d'en acheter une dans le commerce sous forme de CD-ROM. Personnellement, je ne peux que vous conseiller la distribution "Redhat Linux" dans sa version 5.2 : pour moi, c'est la plus simple, la plus efficace et la plus pratique. Elle est vendue pour environ 200 francs, accompagnée d'un manuel détaillant point par point toute la procédure, ou disponible gratuitement sur http ://www.redhat.com/. Ah oui, j'oubliais : elle existe en français, alors si vous êtes débutant, achetez la bonne boîte ! Toutefois, les concurrents comme Debian ou encore Khéops sont tout aussi recommandables. À vous de voir si leur prix est un peu plus intéressant. Et puis, si vous êtes fauché, sachez que ces produits sont téléchargeables sur le Net.

Le nouveau BeOS arrive !

Ça y est ! La release 4 de BeOS arrive sur nos écrans courant décembre. Et c'est une vraie bonne nouvelle, car jusqu'à présent, très peu d'utilisateurs avaient pu profiter des versions précédentes. Et ce, pour une raison simple : le matériel supporté était extrêmement chiche. Ainsi, un PC pouvait être équipé en SCSI, et pof, ça ne marchait pas. Désormais, si. En plus de l'ajout de quantité de *drivers*, cette nouvelle version se caractérise par différents ajouts au système. Le Media Kit tout d'abord, qui permet d'automatiser les traitements d'audio/vidéo en temps réel. Une compatibilité totale avec Windows 95 et 98, afin de faire coexister pacifiquement les deux systèmes (et accessoirement lire la FAT16 et la FAT32 depuis BeOS). Puis une amélioration de près de 30 % des performances (selon les développeurs. Nous n'avons pas encore pu tester cette version). Et enfin de nombreuses petites améliorations éparses, basées sur le retour des utilisateurs et des développeurs. Proposée aux alentours de 600 francs, cette nouvelle version pourrait bien constituer le premier vrai départ du système, même si Be le considère toujours comme étant en phase de test... ■ J.V.

LES SITES EN FRANÇAIS DU MOIS

- ***Linux pour newbies***
  http ://www.multimania.com/bombjack/
- ***Just Be***
  http ://perso.club-internet.fr/mougel/beos/
- ***Team OS/2 France***
  http ://www.abside.com/team-os2

BRÈVES LINUX

- ***Lotus vient d'annoncer officieusement à la communauté Linux qu'elle allait porter sa suite bureautique Smartsuite, ainsi que le logiciel Notes/Domino à l'horizon 1999.***
- ***L'AFUL, promoteur entre autres de Linux, a signé un accord cadre avec le ministère de l'Éducation nationale, en vue d'assurer la promotion des logiciels libres et des standards ouverts auprès des étudiants.***
- ***Corel Wordperfect 8 sera bientôt disponible pour Linux, et ceci dans une version entièrement gratuite.***

La Rage au ventre

Par Marc Prieur

Après nous avoir fait languir de longs mois, ATI est de retour avec son nouveau processeur, le Rage 128GL. Sur le papier, ce chip est le plus polyvalent à l'heure actuelle, tant en accélération Direct3D qu'en OpenGL, sans oublier le DVD ! ***PC FUN*** *enquête sur le terrain.*

TOUT le monde se souvient de l'ATI Rage Pro, ce processeur graphique qui eut son heure de gloire l'année passée. Ce succès était en partie dû à la gestion de l'AGP en mode 2x, une première à l'époque, étant donné que sa sortie est intervenue en même temps que le premier *chipset* intégrant l'AGP chez Intel, le 440LX. Malheureusement, dans les faits, cela n'a pas servi à grand-chose. En effet, alors qu'arrivent les premiers jeux nécessitant plus de 8 Mo de textures en même temps, le moteur 3D du Rage Pro s'avère être largement dépassé, et ce en qualité (le *chip* ne gère pas le lissage au travers du canal alpha par exemple) comme en rapidité. Autre innovation du Rage Pro, la gestion du MPEG 2. C'était le seul processeur 2D/3D à accélérer vraiment la décompression DVD vidéo. Prenant en charge la *motion compensation*, le *chip* graphique déchargeait le processeur de 50 %.

La relève

Il était donc temps d'assurer la relève de ce *chip* vieillissant. ATI l'a bien compris et sort son nouveau bébé, le Rage 128GL. Initialement prévu pour la rentrée, une version test vient de nous parvenir. Les cartes à base de Rage 128 devraient être disponibles mi-décembre. Espérons que l'attente n'aura pas été vaine.

Sur le papier, rien à redire. En effet, le Rage 128GL est gravé en 0,25 microns, ce qui lui permet d'atteindre une fréquence de 100 MHz, sans pour autant chauffer énormément. À cette fréquence, l'architecture 128 bits de la puce délivre une puissance brute de 200 Mpixels par seconde, contre 180 Mpixels par seconde pour le meilleur de ses concurrents (le nVidia Riva TNT). Sa mémoire cadencée à 125 MHz offre une bande passante de 2 Go par seconde, soit quatre fois mieux que le débit maximum sur la carte mère.

Tout comme le 3Dfx Voodoo 2 ou le nVidia Riva TNT, le Rage 128 est capable de calculer le placage de deux textures en un seul cycle d'horloge. Ainsi, dans les jeux utilisant le *multitexturing* (une texture pour le *texture mapping* et l'autre pour le *light mapping*, l'*environment mapping*, le *gloss mapping* ou encore le *bump mapping*), le calcul se fera aussi vite que d'habitude, alors que des processeurs comme le Banshee demanderont plusieurs passes et seront moins rapides. Tous les derniers effets 3D "dans le vent" sont bien entendu pris en charge par le 128GL, comme par exemple le *bump mapping*. À noter toutefois, le *chip* ne gère pas l'*anisotropic filtering* en standard, mais ce dernier ne sera pas utilisé avant longtemps dans nos jeux préférés. Grande première pour un *chip* graphique, le nouveau Rage intègre un cache de 16 Ko décomposé en deux parties distinctes de 8 Ko, l'une attribuée au pixel cache et l'autre au texture cache.

Dans la pratique, ces deux caches permettent d'améliorer encore la vitesse du rendu à l'écran. D'autre part, le Rage 128GL est optimisé pour le 32 bits. Il calcule de base en 32 bits en interne, même si les scènes sont affichées ensuite en mode 16 bits. Ainsi, le passage du mode 16 bits au mode 32 bits ne ralentit presque pas le jeu (de 10 à 15 %), contrairement à toutes les autres cartes qui voient leurs performances chuter de 40 % environ. Si dans les jeux actuels le mode 32 bits n'apporte que peu d'améliorations visuelles, excepté quelques dégradés plus fins et une meilleure gestion de la transparence, ce devrait être différent en 1999.

● La démo de ATI en action !

● Expendable sera l'un des premiers jeux à exploiter les nouvelles fonctionnalités des cartes 3D.

Des améliorations appréciables

Bonne nouvelle, contrairement à ce qui c'était passé avec le Rage Pro, le Rage 128GL dispose dès sa sortie de *drivers* Direct3D et OpenGL. L'OpenGL est d'ailleurs un des autres atouts du nouveau Rage, notamment sous NT. En plus de gérer toutes les fonctions grâce à son *driver* ICD, il obtient en effet d'excellentes performances, supérieures au Permedia 2, qui faisait jusqu'alors figure de référence dans le domaine des cartes OpenGL bon marché (le TNT n'étant pas beaucoup plus rapide que ce dernier en OpenGL sous NT). Avec ces 32 Mo de mémoire, il s'agit donc d'un excellent choix pour les *fans* de logiciels d'images de synthèse (*3DS Max* ou encore *Maya* par exemple). Dès que le Permedia 3 sera disponible, nous publierons un dossier complet sur l'accélération 3D dans les logiciels de création graphique.

Comme d'habitude chez ATI, le DVD n'est pas mis de côté. Ainsi, alors que le Rage Pro accélérait le DVD de manière semi-matérielle, le Rage 128GL inclut une accélération MPEG 2 100 % matérielle. Le taux d'occupation processeur est ainsi du même niveau que celui obtenu avec une carte additionnelle spécialisée, c'est-à-dire trois fois rien. Bien sûr, pour la lecture des DVD en elle-même, le moteur MPEG 2 de l'ATI Rage Pro suffit amplement, étant donné la puissance des proces-

Le Rage 128GL inclut une accélération MPEG-2 100 % matérielle.

● 32 Mo et une sortie TV : la totale.

Et les autres...

Le seul processeur graphique pouvant faire face serait le nVidia Riva TNT, qui gère autant de fonctions 3D et peut effectuer l'*anisotropic filtering*. Mais s'il obtient des performances équivalentes à celles obtenues par l'ATI Rage 128GL en 16 bits, il s'écroule en mode 32 bits. De plus, il n'inclut pas d'accélération MPEG-2, et même s'il possède un *driver* OpenGL de type ICD (donc complet), il s'avère peu performant pour les applications professionnelles. Enfin, bien que le prix du TNT soit en chute constante, les cartes restent en moyenne assez chères, environ 1 100 F en version 16 Mo sans jeu. Bref, c'est une victoire du Rage 128GL par K.O.
Que reste-t-il aux autres ? Disons qu'il faut un Pentium II pour exploiter correctement le Rage 128 et que les petites configurations seront mieux servies par du 3Dfx Banshee ou Voodoo 2. Dans tous les autres cas, c'est le Rage 128GL qu'il vous faut.

19 L'avis de Marc

Si l'ATI Rage Fro m'avait personnellement laissé sur ma faim, c'est différent avec l'ATI Rage 128. En effet, rien à redire sur ce nouveau processeur graphique qui n'a aucune vraie faiblesse. Il gère tous les effets importants en une passe, il est compatible 100 % avec DirectX 6 et OpenGL. Il gère le MPEG-2 en hardware. Bref, c'est le meilleur choix du moment en attendant la prochaine génération...

L'avis de Maître K.

Pour une fois, c'est simple. Vous avez un Pentium II ou un K6-2, vous cherchez une carte graphique, achetez une ATI basée sur le Rage 128. Merci, au revoir ! Puisqu'on vous dit que c'est ce qu'il y a de mieux, pas besoin de rentrer dans les détails du genre : il gère parfaitement DirectX 6 et OpenGL. Il est le plus rapide de tout l'Quest. Il fait du multitexturing et du bump mapping en une passe et bien d'autres choses encore.

Seurs actuels. Mais il suffit d'imaginer une scène dans un jeu utilisant un film MPEG-2 en tant que texture pour se rendre compte de l'impact sur les performances qu'un moteur 100 % *hardware* peut apporter.

Le choix de ATI

Pour le moment, ATI propose trois cartes basées sur ce nouveau processeur graphique. Pour les petits budgets, l'ATI Xpert 128 est la carte idéale. Dotée de "seulement" 16 Mo de mémoire vidéo, c'est la carte la moins chère, environ 890 francs. Pour les stations de travail, la Rage Magnum, dotée de 32 Mo de mémoire vidéo (et oui rien que ça) est plus adaptée. Enfin, pour les fous de matos comme vous et moi, ATI a prévu la totale avec la Rage Fury, qui rajoute à la Magnum une excellente sortie TV (Composite et S-Video) ainsi que la possibilité de rajouter un tuner TV. Mais en restant raisonnable, je vous conseillerais plutôt la version 16 Mo, aucun jeu ne nécessitant plus de mémoire. Et même si c'est le cas, il y aura toujours l'AGP pour prendre le relais. Vous voilà rassuré sur les aptitudes, reste à vérifier les performances. Pour exploiter pleinement la puissance du Rage 128, il faut un Pentium II ou un K6 2 à la rigueur. À cette condition, le processeur enterre la concurrence. Dans les petites résolutions 640 x 480 ou 800 x 600, et en 16 bits, il est pratiquement aussi rapide que le TNT et un peu plus qu'une Voodoo 2. Mais franchement, ce n'est pas très important car on se situe toujours à plus de 40 images par seconde, alors une de plus ou de moins... En revanche, en 32 bits et en haute résolution, il est loin devant (même le TNT). Vous pouvez par exemple jouer à Combat Flight Simulator, le simulateur de vol le plus exigeant du moment, en 1 280 x 1 024, en 32 bits, sur un Pentium II 400. Vous serez audessus de 20 images par seconde ! Tous les jeux de voiture seront parfaits en 1 024, oubliez les petites résolutions, c'est du passé. Enfin, développé pour DirectX 6, la compatibilité est parfaite et la qualité visuelle exemplaire. L'attente fut longue, mais sincèrement, le résultat en valait la peine, avec un processeur aussi polyvalent (2D, 3D et MPEG-2) qu'abordable. Une réussite totale en quelque sorte. ■

	Diamond V550	ATI Rage Fury
Incoming - D3D		
1024 x 768 16 bits	47,6 images/s	48,3 images/s
1024 x 768 32 bits	24,7 images/s	45,1 images/s
Quake II - OGL		
1024 x 768 16 bits	41,9 images/s	34,6 images/s
1024 x 768 32 bits	27,6 images/s	34 images/s
D3D 1024 x 768 16 bits		
Half Life	19,4 images/s	28,8 images/s
Unreal	21,9 images/s	28,7 images/s
PII 450, V-Synch Off, Auto Mip Mapping Off Drivers ATI Bêtas (OpenGL surtout)		

Performances relevées sur un Pentium II 400.

DÉCONTRACTEZ-VOUS L'INTERNET

Sur le CD-ROM de ce magazine, 31 jours d'abonnement GRATUIT*.

* Hors coût de communications téléphoniques. INFONIE est accessible au prix des communications locales partout en France métropolitaine, en Suisse romande, et en Belgique (région Wallone et Bruxelles) au prix des communications internet. Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement (à partir de 49F par mois pour 3 heures, plus 19F l'heure supplémentaire). Offre d'essai réservée à un seul abonnement par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/01/99.

ESSAYEZ GRATUITEMENT*

- 31 jours d'abonnement GRATUIT
- votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- votre accès rapide jusqu'à 56 Kbps
- votre accès au prix des communications locales
- 10 adresses e-mail par abonnement
- 15 Mo pour votre site web personnel
- votre accès via Numéris-ISDN sans supplément de prix
- un environnement en français, simple, convivial et sécurisé
- votre abonnement gratuit au magazine «Internet+»
- votre assistance clientèle gratuite 7 jours/7 de 9h à 21h

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :
0803.825.825 (0,99 F/mn) 02 / 478.1.2.3.4 021 / 697.05.50

L'INTERNET QUI SAIT VIVRE
www.infonie.com

© 1998 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Nanterre B 400 065 320.

UN CONDENSÉ DE TECHNOLOGIE

Par Bruno Gasnier

- GENRE
Appareil photo numérique
- CONSTRUCTEUR
Casio
- LANCEUR
Transtec
- PRIX
[illegible]

Le QV-7000SX, Casio est un véritable condensé de technologie et de savoir-faire. Même si l'objet n'est pas encore parfait, il restitue d'excellentes images et bien plus encore. Malheureusement, il est un peu cher, surtout quand on sait que l'adaptateur secteur est en option.

ASSURÉMENT, le QV-7000SX est un bon cru. Les images sont nettes, les couleurs fidèlement restituées et les contrastes respectés. On peut juste déplorer un petit défaut de densité qui affadit légèrement le rendu général, mais qui sera aisément corrigé avec un logiciel de traitement d'images, même basique. Par ailleurs, les clichés supportent assez mal un agrandissement proche des 200 % sous Photoshop. Mais rien de rédhibitoire puisqu'à 100 %, les résultats sont déjà dignes d'intérêt.

Côté technique, l'appareil est un petit bijou. Il est équipé d'un capteur CCD de 1,32 million de pixels qui lui assurent une résolution de 1 290 x 960. À l'arrière du boîtier, se trouve un grand écran LCD de 2,5 pouces de diagonale. On appréciera sa bonne lisibilité et sa luminosité, aussi bien en prise de vue qu'à la relecture des clichés présents en mémoire. Malheureusement, malgré ses indéniables qualités, la visée n'est plus opérationnelle du tout sous certaines conditions d'éclairage, avec un franc soleil dans le dos, par exemple. Mais, me direz-vous avec justesse, c'est là le problème de tous les LCD de ce type. C'est pourquoi on aurait bien vu un viseur optique qui aurait pu se substituer au LCD dans ces moments critiques.

Le QV-7000SX dispose aussi d'un zoom motorisé 2x, équivalent à un 32-64 mm, qui assure un piqué tout à fait convenable. Par ailleurs, l'objectif pivote d'environ 270° dans toutes les directions. Grâce à cet artifice, il est possible d'envisager des prises de vue de reportage dans n'importe quelles conditions : par-dessus une foule, par exemple. Si ladite foule participe à une manifestation, vous pourrez toujours immortaliser la charge des C.R.S. à l'aide du mode Sport qui permet une bonne qualité des sujets en mouvement.

Mais les créateurs ne seront pas en reste. En effet, le QV-7000SX dispose de nombreuses possibilités de prises de vue. Outre des images en couleur, le photographe pourra travailler directement en noir et blanc ou en sépia, histoire de donner un cachet vieillot à ses photos. Enfin, le mode Nocturne permet une visée un peu plus précise dans les endroits sombres, puisqu'il restitue sur le LCD une image plus lumineuse que le sujet. La question est : comment faire pour photographier le C.R.S., précédemment cité, en train de charger dans un couloir sombre ? Dois-je choisir le mode Sport ou le mode Nocturne ? En tout cas, si je ne bouge pas rapidement, ce sera assurément le Nocturne...

Le QV-7000SX autorise aussi la réalisation de panoramas grâce à un système de raccord astucieux. La première prise de vue garde la partie droite de l'image en transparence. Cette empreinte, que vous retrouvez à gauche du LCD, permet de se recadrer avec une grande précision dans les marques de l'image précédente avant de prendre la deuxième photo. Il est ainsi possible de photographier un panorama à 360°. À la visualisation, l'appareil ajuste les images. Enfin, le QV-7000SX capture des séquences vidéo animées de quelques secondes. Reste que si la qualité des images fixes et du panorama est "bluffante", celle des films laisse un peu à désirer. Le nombre d'images par seconde est insuffisant pour contrebalancer la rémanence d'un sujet en mouvement ou d'un panoramique un peu brusque.

Tout est automatique

La mise au point s'effectue automatiquement grâce à un autofocus, que l'on active en poussant le déclencheur à mi-course. Il existe bien un système de mise au point manuel, mais il est basé sur des

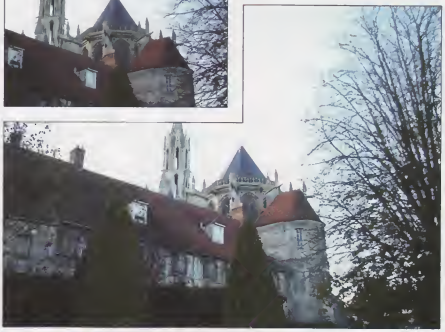
distances de sujets préétablis qui impliquent un résultat approximatif. Le flash fonctionne selon trois modes. En Automatique, il dose exactement l'éclair nécessaire à une exposition correcte en fonction de la lumière ambiante. En Mode forcé, il travaille en pleine puissance, tandis que le mode "Anti yeux rouges" convient pour les portraits. Reste la possibilité d'une déconnexion pure et simple. Dommage que sa portée soit limitée à deux mètres. C'est rapidement trop court.

Lorsque l'appareil et le flash sont en Automatique, la cellule est d'une rare précision et elle est bien difficile à prendre en défaut, même dans des conditions d'éclairage difficiles.

Les images fixes sont enregistrées au format JPEG selon quatre modes et deux résolutions. Les modes Superfin, Fin et Normal travaillent en résolution maximum. La qualité de restitution est alors fonction de l'importance de la compression. C'est ce qui explique la différence de poids des fichiers. Ainsi, en mode Superfin, une image occupe 500 Ko, contre 350 Ko en mode Fin et 200 Ko en Normal. En mode Économique, les prises de vues sont stockées en 640 x 480, tandis que la taille d'une photo est de 112 Ko. Évidemment, les différents modes influent sur les capacités de stockage de la carte Compact Flash de 8 Mo. Celle-ci accueille de 14 images en pleine résolution à 55 clichés en mode Économique.

Le transfert des images moissonnées peut s'envisager de plusieurs façons. Soit par câble *via* un port série, soit par un adaptateur PCMCIA.

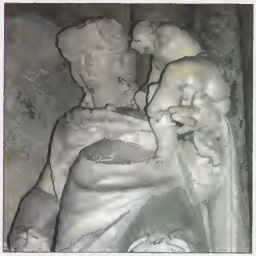
Si on en a la possibilité, mieux vaut choisir la seconde option. On économisera ainsi de l'énergie. En effet, l'alimentation est assurée par des piles ou des batteries et leur chargeur est en option. L'adaptateur secteur est, lui aussi, en option et c'est bien dommage, surtout quand la plupart des produits de la concurrence proposent cet élément essentiel en standard. La prise en main du boîtier est bien étudiée. Les commandes sont parfaitement accessibles avec le pouce et l'index de la main droite. Un petit bémol cependant avec le bouton du zoom que l'on a tendance à confondre avec la mise en marche de l'appareil, du moins dans les débuts. Le QV-7000SX se paramètre par des menus affichés à l'écran. Trois boutons assurent une navigation assez intuitive, tandis que la validation des options s'effectue *via* le déclencheur. ■



● De l'intérêt du zoom.

● Photo type pour piéger un autofocus. Celui-ci ne s'en sort pas trop mal.

● Difficile de "planter" la cellule...



● Le flash enveloppe bien le sujet.

Et les autres...

Pour environ 6 000 francs, le A5 travaille en 1 024 x 768. Il est livré avec une carte Compact Flash qui affiche fièrement ses 8 Mo et ses 37 vues, en mode Fin, avec une compression minimum. Le photo PC 700 de Epson coûte un peu moins cher pour une qualité équivalente. Par ailleurs, les batteries sont fournies en standard. Le DX 700 de Fuji, dans le même ordre de prix, pourrait s'avérer un rude concurrent s'il n'était pas privé de mémoire. Deux images en 1 280 x 1 024, c'est peu. Avec sa série des DC 200 et 210, Kodak propose deux appareils assez proches, même si la résolution est légèrement inférieure. Reste que le DC 200 est vendu à moins de 4 600 francs.

L'avis de Bruno

17

Une bien belle réalisation technique. Malheureusement, Canon a entière a délaissé le viseur optique au profit de l'écran LCD et préfère donner dans les options pour des éléments essentiels comme l'alimentation secteur. Reste des images de bonne qualité.

L'avis de Maître K.

C'est sûr, pour 6 000 francs, proposer l'adaptateur secteur en option, c'est limite mesquin. Pour ma part, j'ai apprécié le zoom, la luminosité du LCD et la prise en main. Le flash est parfaitement dosé, quel qu'un peu juste en portée.

Le QV-7000SX, un appareil photo nous fait son cinéma.

LA GUERRE DU SON

Diamond MX300 et Aureal A3D 2.0

Et oui, elle est de retour parmi nous la bonne vieille guerre du son, ça nous manquait. Désormais, le mot d'ordre c'est la 3D et le dynamique. Creative et Aureal sont donc sur le point de se livrer une guerre sans merci. Nous avons pu essayer une première version de la carte son Diamond MX300. L'occasion de faire le point sur ce qui nous attend !

Par Christian Marbaix

Il y a des fins de semaine, comme ça, où l'on est vraiment content de savoir que l'on va enfin pouvoir se reposer un peu. Surtout lorsqu'on a enfin reçu sa version bêta de *Everquest* et que l'on compte passer le week-end dessus. Et là, patatra. Un affreux barbu vous appelle pour tester une nouvelle carte 3D de la mort qui tue. Une carte 3D, oui, mais pas une carte graphique ; une carte son ! Alors on se résigne, en empoigne des enceintes 5 voies, un *kit* DVD, quelques jeux à la mode et on part "se reposer" façon ***PC FUN***.

Il est vrai que la bête, une MX300 toute fraîche de chez Diamond, a de quoi exciter les curiosités. Basée sur le nouveau *chip* Aureal Vortex 2, qui annonce rien moins que 600 mips de puissance, la carte PCI et tout et tout se pose en très sérieuse concurrente pour la Live de Creative. Les enjeux sont en effet terribles en ce moment autour du son PC. Les mots-clés sont "accélération", "positionnement 3D" et surtout "dynamisme" et "interactivité audio".

Prélude à la guerre en 3D

On se retrouve vraiment dans un cas de figure similaire aux débuts de la 3D graphique. Les constructeurs de puces se battent à qui disposera de telle ou telle fonction en *hard*, à qui prendra le moins de temps CPU pour effectuer tel ou tel effet. Et comme pour la 3D graphique, c'est bien de puces qu'il s'agit. D'un côté, l'EMU 10K1 de Creative et de l'autre l'Aureal Vortex 2. Cette expérience de la 3D graphique doit justement nous amener à être prudent. Il est bien difficile de savoir aujourd'hui quelles sont les fonctions qui seront vraiment utiles et exploitées par les éditeurs. Et il est vrai que l'on n'a pas trop envie de revivre le coup de l'AGP qui n'a pas encore servi à grand-chose ! L'enjeu, autour de tout cela, c'est le réalisme, uniquement le réalisme, cette sensation de recevoir un son correspondant vraiment à l'environnement qui vous entoure. Quelque chose d'éminemment difficile à mesurer, car la réalité s'y prête peu. Difficile de transformer son appartement en cave puis en hall de théâtre pour percevoir les différences de rendu sonore (énormes au demeurant). Les DSP des chaînes hi-fi qui proposent des "ambiances" type Jazz, Hall et autres en sont encore la meilleure mesure. Il est en revanche beaucoup plus facile de percevoir la différence que font vos pas lorsque vous marchez sur de la moquette, un sol métallique ou bétonné, ou encore sur de la neige. Un jeu, à l'heure actuelle, ne fait pas de distinction à ce niveau.

L'enjeu consiste à reproduire ces ambiances et ces différences en les adaptant au lieu et aux conditions d'écoute. Dans un *quake-like*, le même tir ou le même bruit, perçu dans une plaine ou dans un couloir exigu aura une consonance différente. Il variera également suivant la matière des murs ou du sol, produisant un son mat ou clair et, encore plus subtilement, en fonction de votre position, de vos mouvements. Les matières des objets avec lesquels le son interagit seront prises en compte. On peut même obtenir un effet d'occlusion lorsque le son est bloqué par

un objet. Ainsi, des cris venant d'une pièce seront plus étouffés s'il y a un gros monstre devant la porte. On rentre ici dans les domaines complexes de l'acoustique dont les mécanismes de fonctionnement n'intéresseront que les férus de technique. Mais le bénéfice pour le joueur est très concret.

Deux idéologies sur le champ de bataille

Mais revenons aux cartes. *A priori*, du son, c'est du son, même en 3D. Pourtant, les choses se compliquent avec des cartes comme la Live et la MX300, d'autant qu'une nouvelle guerre de standards se prépare. Toutes deux proposent en effet des librairies différentes. Normalement, Direct3D Sound est censé tout fédérer. Mais Creative propose l'EAX, une extension ouverte de D3D Sound, alors que Diamond (en plus de D3D Sound et EAX) surenchérit avec des capacités *hardware* bien plus sophistiquées et une autre librairie logicielle particulièrement riche, l'A3D 2.0. La force de l'A3D réside bien sûr dans la puissance du Vortex 2, avec pour résultat le Wave Tracing, qui simule le comportement du son en fonction d'un nombre de paramètres impressionnants (tous ceux que nous avons décrits dans notre partie théorique un peu plus haut, en fait).

Certes, beaucoup d'effets audio sont communs aux deux cartes et d'une efficacité identique, même si leur traitement est plus ou moins intégré, augmentant d'autant les ressources CPU disponibles pour d'autres tâches. Mais certains effets ne sont aujourd'hui gérés que par la Diamond. Il faut néanmoins préciser que la puce de la Live est un DSP et qu'il est donc assez facile de rajouter des fonctions par programmation (changement de *driver* en clair). Alors que le Vortex 2 est figé et non reprogrammable. Seul l'avenir dira ce que peut réellement donner la Live. En attendant, Reflexion et Occlusion étant pour l'instant une exclusivité A3D, la Diamond est encore bien plus réaliste que sa concurrente. Mais la situation est vraiment très confuse. Creative, qui peut faire évoluer son produit, proposera en effet dans un futur proche un EAX 2.0, qui gérera l'occlusion par exemple. Ces nouvelles fonctions seront *a priori* gérées intégralement en *hard*, comme pour Diamond. Et puis difficile de savoir aussi quel sera l'accueil des éditeurs de jeux. L'A3D 2.0 se pose vraiment en Glide du son (plus que l'EAX, contrairement à ce nous avions dit un peu précipitamment lors du test de la Live). Si les jeux n'exploitent pas l'A3D, les avantages de la MX300, comme l'occlusion ou la réflexion, seront gâchés même si elle gère parfaitement l'EAX, au vu de nos tests dans *Unreal* (en attendant DirectX 7 qui devrait gérer directement tous ces effets). Pour l'instant, *Half-Life*, décidément au top dans tous les domaines, s'annonce comme le premier gros jeu A3D, précédé de *Heretic II*, *Tomb Raider III* ou *Daikatana*. Espérons que les autres suivront !

Les forces en présence

Les deux cartes sont armées en puissance brute pour gérer tous ces effets. La MX300 semble un peu plus musclée avec 64 voix *hard*, 320 voix *soft*, et la capacité à gérer 16 flux 3D.

Il ne nous a pas été possible de mesurer le taux d'occupation CPU de la MX300 car ses *drivers* étaient vraiment trop bêta. *A priori*, ils devraient être au moins au niveau de la Live, vu le nombre de fonctions supportées en *hardware*. À noter que le port Joystick de la MX300 est lui aussi accéléré, comprenez géré en *hard*, ce qui permet d'obtenir de meilleurs temps de réponse avec les *joys* Force Feedback.

Côté MIDI, la MX300 utilise la mémoire vive du PC pour loger sa table d'ondes. Les premiers résultats sont assez sympathiques. Mais à l'heure actuelle, il ne semble pas prévu d'implémenter des SysEx pour accéder aux fonctions du Vortex 2 depuis un séquenceur. Les musiciens ne semblent donc pas une cible privilégiée.

Pour le DVD, la MX300 devrait être capable de décoder en analogique le signal 5.1 du DVD. Une solution intermédiaire plutôt séduisante que nous n'avons pas pu tester en l'absence du DVD Player, qui l'accompagnera dans sa version finale. Il est aussi possible de faire passer le signal AC3 par le port SP/DIF, pour ceux qui possèdent un décodeur externe. La MX300 marque donc encore un point face à la Live, même si nous attendons de pouvoir faire un vrai test de décodage analogique avant de donner un jugement final. Un autre des avantages de la MX300 réside dans ses capacités d'*upgrade*. Comme pour la Live, ses sorties SP/DIF sont placées sur une carte additionnelle en option, ce qui correspond à une Live Player (donc un prix très agressif). Mais elle dispose en prime d'un connecteur WaveBlaster pour ajouter une carte fille MIDI.

Quant aux logiciels, là où la Live fait usine à gaz avec des utilitaires qui offrent des options à ne plus savoir qu'en faire, la MX300 fait dans la sobriété. Pour les joueurs qui ne veulent pas se prendre la tête, c'est un plus. Mais les bidouilleurs seront franchement déçus. On sent bien que Diamond n'a pas mis les mêmes moyens que Creative dans le développement des utilitaires. Mais encore une fois, une bonne partie des utilisateurs ne fera pas la différence. Seulement, les possibilités de la MX300 pour appliquer des effets sur un CD audio, un jeu non optimisé ou une vidéo se limitent à un égaliseur 10 bandes, là où la Live propose une pléthore d'effets préprogrammés (mais non dynamiques bien sûr, puisque ces bandes son n'ont pas de codage D3D Sound, d'EAX ou de A3D). Difficile de conclure aujourd'hui ! D'abord, une petite remarque sur la restitution. Avec une carte graphique 3D, un mauvais écran nuira à votre confort mais vous verrez toujours la vitesse d'animation et les effets. En son, de mauvaises enceintes ou encore l'absence de sorties sur 4 ou 5 voies empêche la perception du son. Soyons très clairs, acheter une Live ou une MX300 pour lui coller 4 enceintes 5 watts multimédia pourries, ça ne sert à rien !

Sur le papier, la MX300 semble clairement mieux armée pour les joueurs que la Live. Mais cette dernière peut évoluer grâce à son DSP et bénéficie de toute la puissance Creative. L'accueil d'A3D 2.0 pourrait sérieusement faire pencher la balance. D'ici à ce que l'on puisse tester la version finale de la carte, espérons qu'on ait plus d'infos à ce niveau ! ■

● D'un côté, la SB Live de Creative, sa puce EMU 10K1 et sa norme EAX...

● De l'autre, le challenger : la Diamond MX 300, son chip, l'Aureal Vortex 2 et sa norme A3D 2.0

● Un equalizer digne des mini-chaînes.

LES FILMS DVD EN ACCÉLÉRÉ!

Après les lecteurs de CD-ROM, qui atteignent désormais une vitesse de 40x, c'est au tour des lecteurs de DVD-ROM de courir après les "x". Avec son nouveau kit, équipé de l'un des derniers lecteurs "5x", Creative comble son retard sur ses concurrents.

ON prend (presque) les mêmes et on recommence. Creative revient en force sur le marché du DVD avec une mise à jour de son *kit* Encore Dxr2. Si la composition du *pack* ne change pas fondamentalement, celui-ci est désormais doté d'un lecteur 5x d'origine Panasonic. Reste que ledit lecteur est l'un des plus compétitifs du moment. Ces performances, notamment en mode DVD-ROM, coiffent d'une courte tête la concurrence. À titre de rappel, la norme 1x en DVD correspond à un débit de 1,38 Mo par seconde, contre 150 Ko par seconde pour les CD-ROM. Pour parvenir à un débit théorique de 6,9 Mo par seconde, les DVD 5x utilisent le mode CAV (*Constant Angular Velocity*) qui, en raison d'une vitesse de rotation constante, fait varier le débit en fonction de l'endroit où se situe la piste à lecture. Ces fameux 5x ne seront donc atteints que sur les pistes externes du DVD. Ainsi, dans la pratique, un DVD 5x n'est pas vraiment 2,5 fois plus performant qu'un DVD 2x, ce dernier gardant un débit constant sur tout le DVD-ROM.

Enfin, le DVD 5x de Toshiba affiche également de bonnes performances en lecture des CD-ROM, avec notamment un temps d'accès de l'ordre de 150 ms.

Encore une carte

La carte de décompression MPEG-2 est toujours la même. Au format PCI, la Dxr2 permet aux possesseurs de configurations moyennes (Pentium 166-200) de profiter des joies du DVD vidéo en plein écran. Elle est pourvue d'une sortie SP/DIF pour l'AC-3, ainsi que de sorties TV, qui restituent une image d'excellente facture. Cette dernière solution s'avère d'ailleurs bien plus confortable, un écran de télé étant, par essence, beaucoup plus adapté à la visualisation d'un film qu'un écran 15 pouces ; à moins, bien sûr d'avoir les moyens de s'offrir le 21 pouces.

Faites vos jeux

Dans le *kit*, on trouve le DVD-ROM du jeu *Wing Commander IV* ainsi que *Claw*, un jeu de plates-formes utilisant le DVD pour ses scènes intermédiaires. Au prix de 1 800 francs en *kit* et à moins de 1 000 francs pour le lecteur seul, les nouveaux produits DVD de Creative sont en concurrence directe avec le *kit* Guillemot, récent vainqueur de notre comparatif DVD et au prix strictement identique. Si d'un point de vue technique, le *kit* Guillemot est supérieur grâce à sa carte MPEG 2 Hollywood Plus, un peu meilleure, le *bundle* offert par Creative peut également faire pencher la balance. À vous de faire le choix final ! ■ M.P.

17 L'avis de Marc

Pour moins de 1 800 F, le kit de Creative est tout à fait alléchant. C'est le lecteur de DVD 5x de Panasonic qui en est la pierre angulaire, même si la carte de décompression ne change pas par rapport au kit précédent, équipé en 2x. Les joueurs apprécieront aussi les deux jeux fournis, Wing Commander IV et Claw. Enfin, le lecteur est disponible seul pour environ 1 000 F.

- GENRE
- CONSTRUCTEUR
- LANGUE
- PRIX

Belle, simple et efficace, avec peut-être un petit air de déjà-vu.

Saitek

X36
Système de contrôle

Commutateur à 8 directions (hat switch)

Touche lance-missiles

Contrôles rotatifs

X36 de Saitek combine une manette de gaz et un joystick de simulation aérienne qui représentent le must dans le domaine de la flexibilité, de la programmation et du confort.

C'est aussi...

Cyborg 3D Digital Stick
Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.

Cyborg 3D Digital Pad
Manette à technologie digitale programmable pour PC.

PC Dash
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m
Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple envoi de ce coupon à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes, 95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom

Adresse

Date de naissance / /

Configuration matériel

PCF 01/99

WATTS À GOGO!

Avec l'apparition de la gestion du son en 3D par les cartes sonores, il fallait bien que les enceintes suivent le pas. Ce mois-ci, Guillemot entre dans la danse avec un système complet et pêchu, qui s'inspire plus du monde de la hi-fi que des enceintes pour PC classiques.

● Les Maxi Boost 640 et le Maxi Subwofer 3D.

POUR compléter sa carte son Dynamic Sound 3D, Guillemot propose un *kit* comprenant les Maxi Boost 640 et le Maxi Subwoofer 720 5D, vendus séparément. Les premières consistent en une paire d'enceintes frontales amplifiées d'une puissance de 20 watts chacune. Celles-ci ont une apparence plutôt massive qui laisse présager un son de la même veine. Et en effet, de ce côté-là, pas de problème, les Maxi Boost sont plutôt à la hauteur. Les aigus sont clairs et précis et ne commencent à saturer que très haut dans les volumes. Cela grâce aux Dome Tweeters, qui équipent chaque enceinte et qui optimisent la répartition des aigus d'une manière assez efficace. Quant aux basses, elles sont plus qu'honorables et bénéficient d'une bonne profondeur. Lidéal étant bien sûr de combiner les Maxi Boost avec le Maxi Subwoofer, afin d'obtenir un son plus percutant. L'équilibre, quant à lui, pèche un peu et présente un léger flou difficile à éliminer malgré la précision des réglages. Enfin, petit plus très appréciable, les Maxi Boost intègrent une prise casque et une prise microphone.

Toujours plus fort...

Mais si les Maxi Boost 640 seules sont déjà d'une bonne qualité, elles ne seront que meilleures si on leur adjoint le Maxi Subwoofer 720 5D. Celui-ci se compose d'un caisson de basses à l'allure sobre et plutôt classe de 20 watts, et de deux petits satellites passifs de 5 watts chacun, alimentés par le caisson. Ce dernier rassemble d'ailleurs toute la connectique du système, qui est très proche du monde de la hi-fi puisqu'il s'agit de prises bornier et RCA. Le son quant à lui est d'une bonne qualité générale, les basses bénéficient évidemment d'une profondeur et d'une pêche assez impressionnantes pour des enceintes PC. Les aigus, eux, sont assurés par les deux enceintes frontales Maxi Boost 640. Aidés bien sûr des deux satellites qui apportent le son Surround, qui satisfera autant les joueurs que les mélomanes. En effet, rien ne vaut un bon système quadriphonique pour apprécier pleinement l'ambiance de *Unreal* ou se plonger dans un bon morceau de musique.

Toutefois, malgré une bonne présence, le son en général est toujours victime d'un léger flou dans l'équilibre et dans la séparation des instruments. Cela gâche un peu un tableau. Ce qui est regrettable, car à un tel prix, cet ensemble ambitieux n'atteint pas la qualité des ensembles haut de gamme comme ceux de Altec ou Creative Labs par exemple. ■ P.M.

16 L'avis de Philippe

L'intérêt du système réside dans son évolutivité. Si on est dans le besoin, on se contente des Maxi Boost 640. On rajoutera le reste par la suite, quand les finances iront un peu mieux. À ce moment-là seulement, on se mettra dans l'ambiance du jeu 3D.

Enceintes.
Guillemot.
Maxi Booster 640 : 2 enceintes frontales amplifiées. Moins de 700 F.
Maxi Subwoofer 720 5D : 1 caisson de basses 20 watts avec chassis en bois, deux satellites passifs 2 x 5 watts, 2 entrées et 2 sorties séparées, alimentation externe. Moins de 1 000 F.

Avez-vous vraiment ce qu'il vous faut pour parler directement à votre PC?
PHILIPS
FreeSpeech 98
Le FreeSpeech 98 et le SpeechMike™ de Philips: c'est un lot complet contenant un logiciel et tout le matériel informatique nécessaires pour pouvoir communiquer directement avec votre PC. Compatible avec Windows® et Windows NT®, le logiciel de reconnaissance de la parole FreeSpeech 98 vous donne accès à toutes les commandes en utilisant simplement votre voix. De plus, avec le SpeechMike™, microphone avec haut-parleur et souris intégrée de Philips, vous n'aurez plus besoin d'écouteurs, de clavier, de souris, ni même de surface de travail plane. Pour en savoir plus, et pour désormais avoir ce qu'il vous faut, visitez dès maintenant notre site Internet: www.FreeSpeech98.com
PHILIPS
Faisons toujours mieux.

UN VOLANT MUSCLÉ

Et un nouveau volant retour de force, un ! Le Force RS se détache du lot par son prix raisonnable et son aspect massif. Le ramage vaut-il le plumage, surtout dans ce secteur étroit si concurrentiel ?

LES volants retour de force suscitent un engouement incroyable chez les constructeurs. Reste à voir si le consommateur suivra. À l'évidence, il s'agit d'un produit "niche" qui, de surcroît, n'est pas donné. Avec une offre par ailleurs aussi diversifiée, qu'en sera-t-il des bénéfices ? Encore que les prix pratiqués doivent assurer une marge confortable. Le Force RS, bien que cher dans l'absolu, se situe tout en bas de l'échelle pécuniaire. Pourtant, en installant l'engin, on a l'impression d'en avoir pour son argent. D'aspect massif, pédalier et volant forcent le respect. Mais à y regarder de plus près, certains détails font bon marché. Le sélecteur de vitesses, notamment, pendouille lâchement et semble très fragile. Une fois n'est pas coutume, l'ergonomie du pédalier est excellente. La position est bonne, la course des pédales correcte et la résistance réelle. Le volant tombe également bien sous la main avec un revêtement similicuir agréable au contact. Le branchement s'effectue *via* une cartouche à l'arrière du volant et le port série du PC. Cette cartouche remplaçable permet d'utiliser le même volant sur console. L'installation s'effectue sans difficulté et le pilote permet de régler les forces. La fixation du volant est originale puisque deux roulettes sur le côté desserrent des pinces pour s'adapter au bureau. C'est assez efficace et simple d'utilisation mais attention aux plans de travail trop épais.

La force brute

Comme d'habitude, *Need for Speed III*, qui assure la meilleure gestion des effets, sera notre étalon. Première constatation : le volant est un peu grand, et on mouline dans tous les sens : ça fait un peu camion. De plus, l'engrenage du moteur est vraiment très sensible et par moments il s'approche de la scie à bois. En contrepartie, les effets sont monstrueux. Il sont gérés grâce au système Immersion 2 et surtout très violents. En réglant tout à fond, le bureau menace de se désintégrer lorsqu'on heurte un obstacle. Le passage sur un pont en bois fait presque tomber le dentier. La précision est suffisante pour *N.F.S.*, par contre, dans *Monaco Grand Prix*, le volant est plus délicat. On a un peu de mal à suivre une trajectoire idéale. Mais là encore les effets pourtant discrets du jeu sont parfaitement ressentis. Dans un jeu non retour de force comme *Grand Prix Legends*, si la résistance est réglable, il n'y a pas de retour au centre. Ce n'est pas un handicap insurmontable mais c'est gênant. La précision laisse également à désirer. Ce volant aux effets ravageurs se destine donc plutôt aux jeux orientés Arcade. Il existe aussi en version non retour de force pour 800 francs. Vu la construction solide, c'est une bonne affaire. ■ S.K.

14 L'avis de Stéphane

Comme la perfection n'existe pas ici-bas, même pour les volants, il faut choisir. Le Force RS affiche un bon rapport qualité/prix. Ses effets vraiment violents et sa construction massive l'orientent plutôt vers les jeux d'arcade. Les fans de simulation regretteront un certain manque de précision.

- NRE
- CONSTRUCTEUR
- ANGLE
- PRIX

● Grâce à des cartouches, le volant fonctionne aussi sur console.

Saitek

CYBORG 3D
Digital Pad

Digital

C'est aussi...

X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Stick
Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.

PC Dash
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m
Pad 8 boutons
digital / analogique
+ throttle pour PC

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

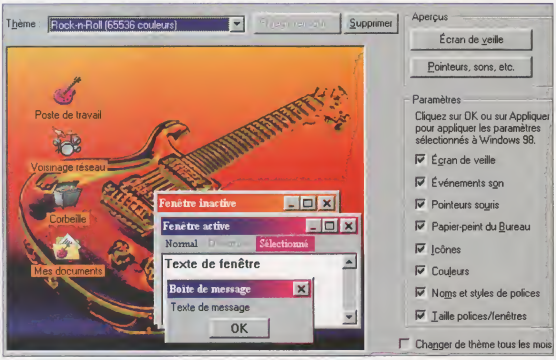
brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes, 95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom .....
Adresse .....
Date de naissance ..... / /
Configuration matériel .....

PCF 01/99

QUAND LES PLUS VIRENT AU MOINS

Vous vous souvenez de Plus ! pour Windows 95 ? Et bien nos amis de Microsoft ont remis ça avec Plus ! pour Windows 98. C'est ça qui est génial avec l'informatique, ça n'arrête pas d'innover... dans le marketing et, parfois, dans le foutage de gueule.



LA rumeur disait que les ajouts de Plus ! pour Windows 95 avaient été intégrés dans Windows 98, et nous l'avons cru. Sauf que Microsoft en a trouvé des nouveaux, des Plus !... Mais lorsque Billou se prend pour Monsieur Plus, il ne réinvente pas les cacahuètes...

En premier lieu, nous trouvons des utilitaires système. Et en vedette, McAfee Viruscan. Celui-ci s'intègre dans l'assistant de maintenance. Mais pour les mises à jour, z'avez six mois. Pas un de plus. Après, il faut raquer auprès de McAfee ! "Foutage de gueule : ouanne pointe". Ensuite, on a théoriquement droit à un utilitaire de compression, genre ZipFolders. Ça, c'est plutôt sympa, sauf que je l'ai pas trouvé après une installation complète. L'est où le "titière"? Pas vu. Bon, faut dire qu'on n'avait pas le manuel du *soft* avec nous, donc bon... Pour finir, on a droit à deux outils qui s'intègrent eux aussi dans l'assistant de maintenance, et qui permettent un nettoyage un peu plus performant que celui livré en standard (il s'occupe du menu "Démarrer", ainsi que des liens cassés, et autres). Ouaips, pouviez pas livrer cette bricole en standard ? Hein ? N'importe quel *freeware* de nettoyage fait la même chose. "Foutage de gueule : one again".

Ensuite, se trouvent des thèmes, constitués d'économiseurs d'écran, de pointeurs souris, de sons *and co*. Y en a pour près de 100 Mo en tout. Bon, allez, c'est pas mal, même si finalement, il n'y en a pas des dizaines.

Et en plus...

Pour continuer, voici deux z'outils moultimédia. J'ai nommé un lecteur CD Deluxe, c'est-à-dire plus joli et capable de s'interfacer à des bases de données sur Internet. On trouve aussi Picture It ! Express, dont l'interface n'a vraiment rien d'un rêve comparé à l'outil équivalent de chez Adobe.

Et enfin, trois jeux absolument démentiels. *Golf 1998 Lite*, c'est-à-dire limité à neuf trous. Ensuite, un solitaire des plus glamours ainsi qu'une espèce de *Tetris* assez prenant, fait par SEGA, et qui est baptisé *Lose Your Marbles*. Ce n'est pas la crème du jeu d'aujourd'hui. "Foutage de gueule : a half one". Bon, faisons les comptes. Monsieur Microsoft, dans sa grande mansuétude, ne manque pas de nous vendre ce délicieux *pack* près de 300 francs. Bon, les sirènes d'Internet ne sont peut-être pas encore arrivées jusqu'à Redmond, mais force est de constater qu'on peut trouver mieux et gratuit sur le Net. Seuls les débutants de chez débutants, qui s'extasient encore devant un *sprite* qui bouge et des icônes animées, pourront peut-être y trouver leur compte. Les autres, je pense qu'il va falloir passer votre chemin. En résumé, un bon vieux foutage de gueule *marketing* comme on n'en voit plus si souvent que ça, finalement. ■ J.V.

07 L'avis de Julien

De plus en plus grotesque, la série des Plus ! de Microsoft s'enrichit ici d'un opus des plus déconseillés, mêlant le vide au pas grand-chose, et le rien aux jeux de patience. Bref, un achat à recommander de toute urgence.

- GENRE
- ÉDITEUR
- LANGUE
- PRIX
- CONFIG. CONSEILLÉE

Vos amis ne cessent de vous narguer avec le dernier PC de marque à 25 000 F? Réagissez avec une bonne dose de **PC FUN**. Nous sélectionnons pour vous le dernier cri de la technique, les périphériques de référence. Tous ces produits sont neufs mais au prix de l'occasion. Mais attention, les quantités sont toujours limitées et les promotions temporaires...

5200 F

Mitsubishi 19 pouces Diamond Pro 900U

Cet écran utilisant la dernière technologie Trinitron a obtenu la note 18 dans notre comparatif du mois dernier. L'image est suberbe et les couleurs chaudes ! La résolution 1 600 x 1 200 à 75 Hz très nette comblera le graphiste amateur. N'oubliez jamais que l'écran est la pièce la plus importante de votre PC et que ses performances et sa qualité vont conditionner plaisir et activités.

Exceland-Micro,
22, avenue Saint-Mandé, 75012 Paris.
Tél.: 01 43 46 18 18.

237 F

I740 8Mo AGP no-name

Ce type de carte graphique frôlait les 2 000 F en juin. Il est acceptable pour les petits PC. Les drivers génériques Intel 3.0 doivent être exigés par les joueurs.

One Byte,
21, bld Paul-Vaillant-Couturier, 93100 Montreuil.
Tél.: 01 55 86 96 55.

508 F

Ram 64 Mo PC 100

Les applications sont de plus en plus gourmandes et 32 Mo sont insuffisants pour exploiter un processeur récent.

One Byte,
21, bld Paul-Vaillant-Couturier, 93100 Montreuil.
Tél.: 01 55 86 96 55.

550 F

Yamaha Wave Force 192XG PCI

Cette carte son très récente est déjà accessible pour vous au tarif réduit. L'excellente restitution MIDI et surtout de la norme XG, vous offre la possibilité de découvrir les milliers de fichiers disponibles sur le Net sous un jour nouveau.

Xpert Informatique,
106, rue des Pyrénées, 75020 Paris.
Tél.: 01 43 56 24 18.

3595 F

Monyka 19 pouces 1 600 x 1 200 0.25P

Un grand écran à un prix canon mais qu'il faudra réserver à un usage ludique ou pédagogique. On ne le dira jamais assez, Ages of Empires sur un 15" et sur un 19", ce n'est plus le même jeu. Ce type de moniteur, avec des performances moyennes, devra impérativement être testé avant son achat.

Exceland-Micro,
22, avenue Saint-Mandé, 75012 Paris.
Tél.: 01 43 46 18 18.

69 F

Maxell CD-R 650mb 74mn par 10 :

Un disque coûtait entre 40 et 50 F l'unité au début de 1997 ! Un support fiable enfin accessible.

Centre Leclerc
58, avenue de Fouilleuse, 92502 Rueil Malmaison.
Tél.: 01 47 10 04 50.

4480 F

Canon Powershot A5

La photo numérique de qualité sous la barre des 5 000 F, c'est une des bonnes surprises de la rentrée.

AWA Direct,
14, rue de Montesson,
78110 Le Vésinet.
Tél.: 01 30 71 16 77.

570 F

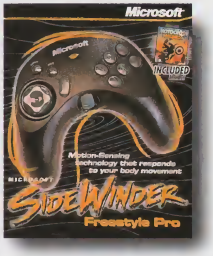
Guillemot Maxi Scan A4 parallèle

Un produit de qualité et à un tout petit prix. Il a décroché un 19 à nos tests.

LCDI,
20, rue Montgallet, 75012 Paris.
Tél.: 01 43 43 24 40.

Microsoft. 8 327 733 184 RC Cortell.
Un produit acheté –
un logiciel
offert*!
Les
DUO'S
*Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont SideWinder Freestyle Pro, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 8. Participation aux frais 35 F. Détails

Obéit au doigt et à l'œil, et au poignet et au bras et au secours.



Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Avant, vous bougiez votre corps, mais en vain. Las, vous abandonniez et sombriez dans une passive torpeur ludique. Aujourd'hui, avec le SideWinder Freestyle Pro vos efforts sont enfin payés en retour par des résultats impeccables, même en pleine lumière. En effet, grâce à la technologie révolutionnaire de ses capteurs horizontaux et verticaux, le SideWinder Freestyle Pro (livré avec le jeu Microsoft Motocross Madness) suit tous les mouvements de votre corps et les répercute en temps réel. Résultat : une immersion totale, une action directe au cœur des fibres et sur votre visage, des couleurs éclatantes même à 40°. Quand on aime jouer avec son corps, on choisit le SideWinder Freestyle Pro.

jusqu'où irez-vous ?* **Microsoft**®

www.eu.microsoft.com/france/products

de l'offre en magasin.

Agfa SnapScan 1212U

■ CONSTRUCTEUR Agfa.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 1 400 F.
14
Scanner sur port USB.

Malgré des données techniques prometteuses, Agfa nous a déçus avec le dernier-né de la série SnapScan : le 1212U. Série 1 200 pour une résolution optique de 1 200 x 600 ppp, et "U" pour USB, car il intègre la nouvelle connexion qui facilite son installation. Par ailleurs, l'appareil dispose d'une palette 36 bits pour numériser en profondeur les images dépourvues de contraste, et en tirer ainsi le meilleur parti. Reste qu'avec le 1212U, Agfa fait un pas en arrière. En effet, auparavant, le point fort du constructeur était le détramage, option qui permet d'atténuer voire d'enlever complètement l'effet de quadrillage résultant de la numérisation d'images de magazines. Mais, dans ce domaine, les résultats du 1212U ne sont pas à la hauteur d'autres scanners moins chers.

Cependant, Agfa se rattrape avec la numérisation d'images classiques ne nécessitant pas le détramage. Les résultats sont dignes de la réputation du constructeur. Les couleurs et les dégradés sont fidèles, ce qui permet une utilisation sans soucis. **N.B.- D.**

Silitek SK-7100 AirBoard

■ CONSTRUCTEUR Silitek.
■ LANGUE Clavier français, logiciel anglais.
■ PRIX Moins de 900 F.
13
Clavier sans fil.

Après les téléphones et les souris sans fil, voici venu le temps des claviers sans fil. Silitek propose le SK-7100 AirBoard, clavier sans fil à infrarouge. Il s'agit, en fait, d'un clavier de portable intégré dans un boîtier robuste. Il est composé de 72 touches classiques et de 14 touches réservées aux fonctions. Les premières intègrent le pavé numérique, accessible *via* la touche fonction, comme sur un portable, et les secondes permettent de lancer et de contrôler certaines applications telles que votre navigateur Internet, couper le son, fermer les applications... Autre particularité de ce clavier, il intègre une souris sous la forme d'un mini-*joystick*. Deux boutons, situés en dessous du *joystick*, reprennent les fonctions classiques d'une souris, tandis qu'un troisième, situé sur le bord supérieur du clavier, sert pour le *drag & drop*. L'AirBoard est une bonne solution pour se détacher de son unité centrale, mais le prix de 900 francs est exorbitant ! **N.B.- D.**

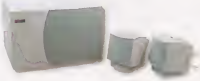
Quantum Bigfoot TS 19,2 Go

■ CONSTRUCTEUR Quantum.
■ LANGUE Anglais.
■ PRIX Moins de 3 000 F.
13
Disque dur.

19.2 Go pour environ 2 900 francs, voilà un prix au mégaoctet imbattable pour le nouveau Bigfoot de Quantum. Même si les performances sont en net progrès par rapport à la génération précédente, le Bigfoot TS n'est pas un bon choix en tant que disque dur principal ; on le réservera à une utilisation comme disque de stockage. Reprenant la même philosophie que ses prédécesseurs, le Bigfoot TS est au format 5 »1/4, ce qui ne gêne pas dans les faits, à moins d'avoir rempli votre boîtier avec de la quincaillerie. La vitesse de rotation, 4 000 rpm, ne ralentit en rien le disque, du fait de son format, et les taux de transfert sont excellents pour un disque Ultra DMA : de l'ordre de 13 Mo par seconde en lecture, alors que l'IBM 14XGP obtient 12 Mo par seconde. Malheureusement, la grande différence est au niveau du temps d'accès, qui est supérieur d'environ 2 ms par rapport aux meilleurs disques actuels. Certes 2 ms, ce n'est pas grand-chose, mais 2 ms à chaque accès, avec des milliers d'accès par minute, cela finit par faire beaucoup. **M.P.**

Altec Lansing ACS 45.1

Avec les ACS 45.1, Altec Lansing, dont la réputation n'est plus à faire, enrichit encore sa gamme d'enceintes haut de gamme. En effet, celles-ci ne dérogent pas à la règle et le son qui sort des deux satellites et du caisson de basses est tout simplement époustouflant. Les aigus sont clairs et très précis et ne font ressentir aucune saturation, même dans les plus hauts volumes. Les basses, quant à elles, bénéficient d'une profondeur exceptionnelle. On regrettera toutefois que le réglage de celles-ci ne soit pas assez accessible. Comme à l'habitude chez Altec, l'équilibre entre les basses et les aigus ne souffre d'aucun défaut, de même que la séparation des instruments. Ce qui différencie ACS 45.1 de la version précédente, c'est le châssis du caisson de basses qui est maintenant en bois et avec des propriétés acoustiques supérieures à toute autre. En bref, les ACS 45.1 ont tout pour plaire, autant aux joueurs exigeants qu'aux mélomanes avertis. Elles comptent en effet parmi les meilleures enceintes du moment. **P.R.**



Volant Thrustmaster Sprint

Au moment de la surenchère technologique avec retour de force et tout le tralala, Thrustmaster nous propose un volant tout simple à un prix très doux. Les économies ont visiblement été faites sur le pédalier. Il est tout rikiki et la course des pédales est réduite. Ceci étant, à l'usage, il est tout a fait acceptable avec une bonne position et suffisamment de progressivité. Le volant d'aspect sérieux, tombe bien sous la main et offre le traditionnel changement de vitesse style F1. La course est bonne et le point neutre très précis. Les chronos dans *Monaco Grand Prix* le prouvent. Seul le contact avec le plastique bon marché n'est pas très agréable. La fixation au bureau s'effectue à l'aide de deux pinces au débattement réglable. Si la manipulation n'est ni aisée ni rapide, en revanche une fois en place, le volant ne bouge plus. Si vous aimez les jeux de voitures mais que vous ne voulez pas investir 1 500 francs dans un volant, le Sprint devrait parfaitement vous convenir. Sans fioritures, il remplit dignement son office. **S. K.**

Iiyama, Vision Master Pro 450

■ CONSTRUCTEUR Iiyama.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 5 500 F.
19

Avec son nouveau 19 pouces, le Vision Master Pro 450 A901HT, Iiyama signe un superbe écran aux qualités indéniables. Basé sur le tube Diamondtron de Mitsubishi, sa principale caractéristique est de proposer un écran parfaitement plat. Par ailleurs, l'appareil restitue une image pure, d'une excellente stabilité et quasiment dépourvue de défauts jusqu'en 1 600 x 1 200, où il rafraîchit à 92 Hz. Les couleurs sont remarquablement saturées et lumineuses, tandis que le contraste est superbe. Cela dit, le réglage de ce dernier est toujours à fond pour conserver ses qualités. Le Vision Master Pro 450 est exempt du désagréable effet de moiré. Des paramètres très complets sont accessibles depuis un menu affiché à l'écran. Malgré la multitude de réglages, la navigation reste intuitive grâce à trois boutons. Le premier entre dans les menus et valide les corrections, tandis que les deux autres ajustent les réglages. À moins de 5 500 francs, ce 19 pouces se destine aussi bien aux professionnels qu'aux particuliers. **B.G.**

Psion Série 3mx

■ CONSTRUCTEUR Psion.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 3 000 F.
17

Fort de l'expérience et du succès du Série 3c, Psion sort ce mois-ci le Série 3mx. Pour commencer, côté interface, rien de nouveau, c'est toujours le bon vieux EPOC 16 qui fait office de système d'exploitation. Il propose bien entendu les fonctions de logiciels de traitement de texte, dessin, tableur, base de données, agenda et carnet d'adresses. Sa taille n'a pas changé par rapport au Série 3c et il se glisse aisément dans une poche. En revanche, petit changement au niveau aspect : la texture tout d'abord, ainsi que la couleur qui est passée au gris. Mais en fait, ce qui change vraiment avec le Série 3mx c'est la puissance de la bête. En effet, le processeur est passé de 8 MHz à 28 MHz, les applications s'exécutent donc beaucoup plus rapidement. Enfin, le port de communication est passé à la vitesse de 115 200 bauds, ce qui accélère grandement les transferts de fichiers entre le Psion et votre PC. En bref, le Série 3mx n'a rien de révolutionnaire mais constitue plutôt l'évolution logique d'une gamme qui reste une référence dans le monde des PC de poche. **P.R.**

Vtech Manager

■ CONSTRUCTEUR Vtech.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 2 500 F.
15

Malgré sa place au rayon jouets et sa cible qui le destine aux enfants à partir de 10 ans, le Manager de Vtech est un ordinateur à part entière, à la limite du portable et de l'*organizer*. Il se démarque un peu des préoccupations ludo-éducatives des autres modèles de la marque. Il est doté d'applications opérationnelles, tels un traitement de texte, un correcteur orthographique, un tableur, un carnet d'adresses et un agenda. Il peut communiquer par câble avec un PC. Il sait se connecter sur un *e-mail* pour lire ou envoyer du courrier électronique, mais il peut aussi envoyer des *fax*. À cette fin, il reconnaît un certain nombre de modems PC. Idem pour les imprimantes qui se connectent à son port parallèle. Côté technique, le Manager est équipé d'un écran LCD, d'une souris, et de deux extensions mémoire propriétaires optionnelles. Il est alimenté par des piles rondes standard ou par un adaptateur fourni. Seul petit défaut de la cuirasse, son processeur cadencé à 16 MHz est très lent, tandis que la souris est trop rapide et que l'écran est facilement illisible en cas de reflets parasites. **B.G.**

La fiction dépasse la réalité!

POWERED BY Voodoo²

POWER 3D²™

Ne cherchez pas plus loin...

- Le fin du fin en matière d'accélération graphique 3D
- Double texture pour des jeux encore plus fous
- Mode SLI: deux cartes pour deux fois la performance
- 12MB de mémoire ultra-rapide
- La puissance à ne savoir qu'en faire!

En Conjonction Avec
La Campagne 3Dfx
"2 C'est Mieux Que 1"

Disponible chez

CASINO | HYPERMEDIA | TOYS 'R US | PC Halle | CONFORAMA | expert

...et chez les meilleurs revendeurs.

Distributeur

CDE Mémoires
tel 01 41 44 33 33 fax 01 41 18 99 30

TECHWORKS
The Power to Perform

Le logo 3Dfx interactive® et Voodoo²™ sont des marques déposées de 3Dfx Interactive Inc.®

Thief : The Dark Project

Ça a l'odeur du *quake-like*, le goût du *quake-like*, mais ça n'en est pas un. Si *Thief : The Dark Project* vous met dans la peau d'un voleur (en vue subjective), dans un monde en 3D temps réel, le jeu n'est pas un défouloir. Au contraire, vous devrez être aussi furtif que possible : rester dans l'ombre, frapper par-derrière, voler sans se faire repérer, bref, un vrai simulateur d'Arsène Lupin moyenâgeux. L'atmosphère de tension est superbement rendue par les graphismes sombres et des effets sonores superbes (bruits de pas, dialogues entre gardes). Le tout est renforcé par une intelligence artificielle travaillée (civils fuyant, gardes qui vous cherchent prudemment, etc.). Après *Rainbow six* et *Commandos : Derrière les lignes ennemies*, *Thief : The Dark Project* risque de devenir l'un des meilleurs représentants de ce nouveau genre de jeu qui devient à la mode, où la prudence et la tactique priment sur l'action rentre-dedans.

> Éditeur Looking Glass.

> Sortie prévue Février 99.

Alpha Centauri

> Éditeur Electronic Arts.

> Sortie prévue Janvier 99.

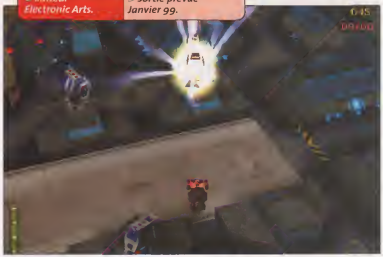
Le jeu qu'attendent tous les amateurs de *Civilization* pointe le bout de son nez. Sid Meyer signe *Alpha Centauri*, un jeu de gestion à grande échelle que l'on peut considérer comme la suite directe de *Civilization*, qui se terminait, entre autres, par l'arrivée d'un vaisseau plein de colons dans la galaxie Alpha du Centaure. Manque de bol, une météorite explose le vaisseau, les survivants se crashent sur une planète inconnue, et se morcellent en sept factions rivales. Le but du jeu est évidemment de devenir le meilleur, par tous les moyens : militaires, diplomatiques, économiques... Très riche, très complexe, offrant une quantité impressionnante d'options de recherche, de politique, de construction, etc., *Alpha Centauri* sera certainement l'un des jeux de gestion les plus extrêmes, peut-être un peu trop lourd pour certains, mais qui va probablement entrer en lice pour devenir une référence du genre, comme le légendaire jeu du même auteur cité en début d'article.

Future Cop L.A.P.D.

On ne peut pas dire que *Future Cop L.A.P.D.* fasse dans la finesse : le jeu est un *shoot'em up* en 3D vous mettant aux commandes d'un tank bipède, évidemment futuriste, de la police de Los Angeles. Ledit tank peut se transformer en véhicule sur coussin d'air (ou un truc du genre qui lui permet de glisser à quelques centimètres du sol, mais pas de sauter, chose réservée à la version à pattes), plus rapide, mais moins offensif que lorsqu'il se trouve sous sa forme anthropomorphique. Ça pète de partout, dans une débauche d'explosions, de lasers, de destruction de bâtiments et d'ennemis, bref, ça n'arrête pas et ça défoule à souhait. La version bêta propose déjà un visuel et une fluidité fort sympathiques, même sur une configuration moyenne (avec carte 3D, cependant). Des dizaines d'armes, plus destructrices les unes que les autres, vous promettent une variété bienvenue dans la façon d'éliminer les hordes d'ennemis, sans parler de l'option Multijoueur prévue.

> Éditeur Electronic Arts.

> Sortie prévue Janvier 99.



Chroniques de la Lune Noire

Un jeu de STRATEGIE

inspiré de la BD culte créée par Froideval et Ledroit

SORTIE : AVRIL 99

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Le GARDIEN Des Ténèbres

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE...

SORTIE : FÉVRIER 99

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Saga, Rage of The Vikings

Cryo s'attaque à Blizzard et autres Westwood avec *Saga, Rage of The Vikings*, son jeu de stratégie en temps réel. Ambitieux, le jeu est graphiquement superbe, en 3D isométrique très détaillée, et offre nombre d'options intéressantes: sept races différentes (vikings, géants, nains, trolls, elfes, centaures, peuples du Sud) avec armes, bâtiments et compétences spécifiques, utilisation de la magie suivant les quatre éléments, combats terrestres et maritimes, et prise en compte du code de l'honneur de chaque race. Le visuel permet trois niveaux de zoom et le jeu est ponctué par des séquences cinématiques à la Cryo. Les stratégies proposées semblent assez évoluées (commerce, alliance, etc.), tout comme l'intelligence artificielle qu'on nous promet très développée. *Saga, Rage of The Vikings* sera évidemment jouable en réseau. Si tout ce qu'il semble promettre se vérifie, il risque d'entrer au panthéon des jeux de stratégie en temps réel... La sentence sera pour le mois prochain.

> Éditeur Cryo Interactive.

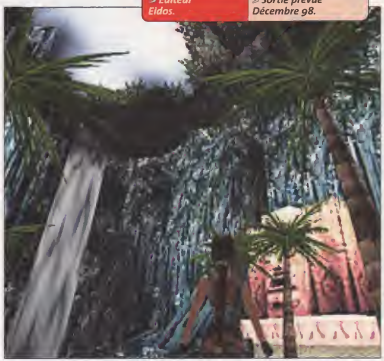
> Sortie prévue Décembre 98.

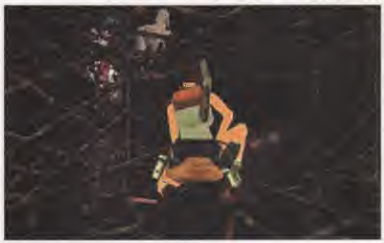
Tomb Raider III

Lara est de retour. Et même doublement diront les fans de la série, car dès les premiers niveaux dans le Pacifique Sud, on retrouve l'esprit du premier volet. Ensuite, Lara va faire un saut en Angleterre revêtue d'une combinaison noire moulante du plus bel effet! Et là, ça devient beaucoup plus sportif, avec des sauts, des plongeons et l'opportunité d'utiliser à bon escient les nouveaux mouvements que les concepteurs ont offert à l'héroïne pour son Noël. Car maintenant, Lara rampe, marche en canard et pique un sprint, bref, mais qui fait la différence. On se demande ce qu'il inventeront dans deux ou trois épisodes... Après Londres, ce sera le Nevada avec un détour obligé par l'indispensable Area 51 et enfin l'Antarctique où les loups en tout genre (et j'en vois à la Tex Avery) n'ont qu'à bien se tenir! Nouveau: c'est le joueur qui décidera de l'ordre de ces terrains de jeu. Difficile d'en dire plus à ce stade si ce n'est que les graphismes ont été améliorés sur de nombreux détails, comme la fumée qui sort des canons des armes ou les effets de lumière suivant les climats. Bref, *Tomb Raider III* est bien parti pour être le meilleur *tomb-like* de l'année...

> *Éditeur Eidos.*

> *Sortie prévue Décembre 98.*





Le GARDIEN Des Ténèbres

ENTRE LA VIE ET LA MORT, IL VOUS AIDE À CHOISIR.

SORTIE : FÉVRIER 99

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Carmageddon II : Carpocalypse Now !

Ahhh... la reposante magnificence champêtre. Les parfums de la nature, le chant des oiseaux, la lumière apaisante d'un soleil qui réchauffe le corps aussi bien que le cœur. Tout ça, on s'en fout : on veut du sang sur la bitume !

Par David Choquet

TES sûr qu'il est mort, là ?
- Ben ouais, je crois : j'ai vu le corps partir à gauche et une jambe à droite.
- Je disais ça, parce que j'ai cru l'entendre gémir après qu'il ait rebondi sur le sol.
- Tu crois ? Attends, je fais une marche arrière... Non, non, tu vois, il est bien mort. Écoute. On entend que les os qui craquent. Pas de cri. Mort.
- Ah ouais, s'cuse. Ouah ! T'as vu là-bas : y a un zoo. On y va ? S'te plaît, s'te plaît, steplaît-steplaît-steplaît-steplaît...
- La ferme ! Bon j'y vais. C'est où l'entrée ? Remarque, on s'en fiche, ça doit pas être super efficace, leur grillage. Tiens, qu'est-ce que je te disais ? Comme dans du beurre. Et en prime, on atterrit pile-poil dans l'enclos des éléphants ! C'est solide, un pachyderme ?
- Sûrement. Mais j'suis pas certain que ce soit plus costaud que ton pare-chocs. Vas-y, essaye.
- Ah ouais, c'est pas hyper résistant, finalement, un éléphant. Au fait, t'as vu les autres, depuis tout à l'heure ?
- Non, mais j'ai cru entendre des moteurs, y a quelques secondes. Ils doivent pas être loin. Tiens, regarde : y en a un qui nous fonce dessus à gauche. Et un autre à droite. Euh... on va peut-être bouger de là. Il faudrait. Vite.
- Je peux pas, j'ai le pare-chocs coincé dans l'éléphant. J'arrive pas à bouger. Et m..."

Des voitures, des circuits... C'est un jeu de course ? Pas vraiment... Pour gagner, dans *Carmageddon II*, il ne suffit pas d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée. Y arriver suffit. Et encore, cela peut être accessoire. Chaque course peut être terminée de trois façons différentes. La première, et certainement la plus bucolique, est effectivement de faire le tour du circuit. La position importe peu. Vient ensuite la victoire par défaut : l'éradi-

Ami ou ennemi ? A vous de trancher !

S·A·G·A

Rage of the Vikings

L'honneur d'un viking n'est pas **une pécadille.** Dirigez votre clan d'une poigne de fer. Gérez vos ressources, forgez vos armes, bâtissez des temples et augmentez votre puissance magique. Construisez des drakkars pour attaquer vos ennemis. Pillez leurs richesses. Vengez vos morts, mais ne laissez pas les autres clans en faire autant.

Sur votre route se dressent de nombreux peuples jaloux de leur indépendance : géants, trolls, elfes, nains, centaures. Pactisez avec les uns pour mieux dominer les autres. Changez de religion si vous pouvez en tirer un avantage. **Peu importent les moyens : les perdants ont toujours tort.**

- Sept races possédant chacune leurs armes, leurs pouvoirs magiques, et leur architecture spécifique.
- Un système de jeu qui associe combat, commerce et diplomatie.
- 3 niveaux de zoom, des graphismes 3D exceptionnels associés à de multiples animations (combat, invocation magique, danse...).
- De nombreuses campagnes et missions, un éditeur de scénarios et plus de 70 créatures et structures différentes.
- Une grande richesse de simulation : l'hiver succède à l'été, les récoltes suivent les labours, les voiles des bateaux s'orientent suivant le vent.
- Une intelligence artificielle qui prend en compte l'honneur et la vengeance pour déterminer les actions des clans ennemis.
- Mode solo ou multijoueur.

3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

Copyright © 1998 Cryo Interactive Entertainment. Tous droits réservés.

Tequila

Voilà par exemple des gens qui n'empruntent pas le passage pour piétons ! !

Barbecue pour tous !

L'agressivité des adversaires est au moins aussi grande que la vôtre.

cation des adversaires rapporte non seulement beaucoup d'argent, mais a le mérite de vous permettre de l'investir, après chaque course, dans le rachat des carcasses fumantes des adversaires broyés. Enfin, le *challenge* le plus grand est d'éliminer toute vie sur le circuit : écraser (ou tuer d'une autre manière) tous les piétons et animaux présents demande énormément de temps, mais l'argent engrangé par cette option vous rendra riche comme Crésus, du moins jusqu'à ce que vous investissiez dans l'amélioration de votre véhicule ou le rachat cité plus haut. Le championnat de *Carmageddon II* est divisé en groupes, chacun étant composé de trois courses et d'un *challenge*. Après avoir terminé les courses, vous devrez réussir le *challenge* pour passer au groupe suivant. Le *challenge* change à chaque groupe : une course en temps limité (pas question de perdre du temps à écraser les gens), des individus spécifiques à éliminer, toujours en temps limité, etc.

Les très nombreuses cartes du jeu sont superbement architecturées et suffisamment gigantesques pour proposer de nombreux circuits différents sur la même base. Tous les lieux fourmillent de détails, de passages secrets ou sont posés là, simplement pour le plaisir de l'exploration et de la cascade. Car *Carmageddon II* est avant tout un jeu de cascade, et tout joueur

Meeuuh... Sproutch ! Bêêhh... Sproutch ! Cot Cooot... Sprotch ! Hé hé hé...

ON SAIT
QUAND
ÇA COMMENCE.

MANKIND

UNE PARTIE UNIQUE ET PERPÉTUELLE EXCLUSIVEMENT ON-LINE

Bienvenue dans le monde démesuré de Mankind, le jeu de stratégie galactique ultime... dont vous ne connaitrez peut-être jamais l'issue ! Car ici, aux confins de l'univers, plus rien ne compte. Ni le temps, ni l'espace. Au total plus de 900 millions de planètes à coloniser, développer, gérer ou combattre dans une partie on-line sans limite. Un conseil : aiguisez votre lame... et votre sens de la diplomatie afin que vos alliés veillent sur vos intérêts pendant votre sommeil. A moins que vous n'enclenchiez l'incroyable système d'alerte de Mankind qui peut vous avertir d'une attaque à tout moment par e-mail, IRQ et même téléphone portable ! Le combat ne fait que commencer mais rappelez-vous ceci : vous n'avez que la vie devant vous. **Mankind, vous n'êtes pas au début d'en voir la fin.**

■ Exclusivement on-line ■ Une partie unique et perpétuelle ■ Un nombre illimité de participants ■ Une réalisation 3D magistrale en temps réel ■ Un terrain de jeu aux limites de l'infini avec 900 millions de planètes aux caractéristiques uniques ■ Plus de 150 unités de construction, de commerce et de combat ■ Alternance des saisons, des climats, du jour et de la nuit ■ Un système de mise à jour automatique on-line du jeu.

3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

www.mankind.net

Tequila © 1998 Cryo On-Line. Vibes. Tous droits réservés.

Les flics ont gagné. Cette fois-ci, en tout cas.

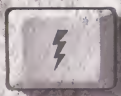
Électrifiez les passants pour gagner des points.

ne pourra que s'extasier devant les incroyables cabrioles que permet l'excellent moteur du jeu. Les principes de physique sont superbement respectés, tant dans le comportement des véhicules (rebonds, dérapages) que pour l'ensemble des éléments à l'écran : rochers ronds à pousser pour les faire rouler sur les pentes ou faire tomber des falaises (de préférence sur un adversaire), collisions remarquablement gérées (avec les murs, les passants, le relief). Le plus impressionnant dans cette débauche d'effets physiques réalistes est sans conteste la déformation des véhicules, se pliant exactement au point d'impact et selon la vitesse lors du choc. Les morceaux de la voiture tombent, le coffre s'ouvre, les vitres s'étoilent ou se brisent, les pare-chocs se détachent partiellement, restant accrochés

Y EN A QUI VONT ENCORE RÂLER...

Il est vrai qu'a priori, un jeu dont le but premier est d'écraser le plus sauvagement possible piétons et animaux innocents, dans des gerbes de sang, risque d'engendrer des levées de bouclier de la part des bien-pensants qui condamnent la violence dans les jeux vidéo. Carmageddon II n'est effectivement pas un jeu à mettre entre toutes les mains, notamment celles des plus jeunes. Si le jeu ne risque pas de créer plus de vocations de tueurs routiers que le jeu de rôle sur table n'engendre de psychopathes se prenant pour des chevaliers médiévaux, les jeunes âmes sensibles feraient mieux de ne pas s'approcher de Carmageddon II *pour jouir de nuits sans cauchemars. Les adultes pourront cependant prendre du recul sur la violence du jeu, si paroxystique qu'elle ne peut être prise au premier degré, baignant dans un humour noir qui ne peut effectivement pas séduire tout le monde. La question de la violence dans les jeux reste la même : vaut-il mieux s'éclater sur un jeu tel que* Carmageddon, *jouant la carte de la parodie gore, ou prendre du plaisir sur des jeux peut-être moins éclaboussants, mais plus réalistes, tels par exemple* Rainbow Six *ou* Spycraft, *certainement plus marquants de par leur optique de simulation ; sans parler de ce "jeu" qui, longtemps, fut numéro un des ventes aux États-Unis :* Deer Hunter, *un simulateur de chasse au daim, qui fait nombre d'émules. Personnellement, je préfère écraser des piétons dans un jeu parodique que tuer un animal dans une simulation de chasse...*

"Que Votre Volonté Soit Faite."



Deo Gratias

LE JEU TOUT PUISSANT

Au commencement était Vous... Le premier jour, Vous décidiez de Vos Pouvoirs et de Votre Apparence. Les jours suivants, Vous façonniez un Monde à Votre Image, peuplé des Créatures et Espèces de Votre choix. Puis il fallut instaurer Votre Culte, susciter Foi, Adoration et... Crainte. Car pour Régner, vous devez semer le Bien ou la Terreur. Et comment devenir Le Dieu d'entre les Dieux, l'Etre Suprême alors que d'Autres, dans l'Univers, poursuivent le même dessein ? Dans ce jeu de stratégie divine tour par tour, la Toute-Puissance est entre Vos Mains. Mais les Dieux sont-ils vraiment Eternels ?

■ Un jeu de stratégie divine tour par tour ■ Le choix de Votre apparence et de Vos pouvoirs divins ■ La possibilité de modéliser Vos planètes et de sélectionner le type de race que vous y placerez ■ Mode solo, multi joueurs en réseau local ou jusqu'à 1000 participants sur Internet ■ Des scènes cinématiques spectaculaires ■ Un univers original imaginé par François Marcela Froideval.

Jouez sur Internet avec GOA :
http//:deogratias.goa.com

France Telecom Multimedia

Tectulis © 1998 Cryo On-Line, France Télécom Multimédia. Tous droits réservés.

Et les autres...

Le premier *Carmageddon* et son extension avaient déjà su nous ravir. Si la version originale décevait par sa lourdeur, le *patch* 3Dfx sorti quelques mois plus tard avait su amener les graphismes et animations au niveau du reste de la réalisation. La plus grande variété de situations et la réalisation plus travaillée de *Carmageddon II* en font son digne successeur. Si vous avez une machine moyennement puissante, tel un Pentium 166, *Carmageddon*, premier du nom est un vrai plaisir, le jeu donnant par ailleurs une meilleure impression de vitesse que son successeur.

18

L'avis de Chipster

Encore plus scandaleusement immoral, le second Carmageddon est moins crasse et plus drôle à jouer que son prédécesseur. Le moteur 3D temps réel n'est peut-être pas des plus impressionnants visuellement, mais la cohérence, la richesse des circuits et des principes de physique font assurément partie de ce qui se fait de mieux actuellement. Bref, au premier degré, Carmageddon II ne peut évidemment que choquer et est à déconseiller aux âmes sensibles, mais... quel gout !

L'avis de Cracker

Non, mais c'est jamais plus de sa ville, je m'arrête au feu rouge, et même au orange. Et je laisse traverser tous les imbéciles qui se pressent. Imagine, plus tu plaint que j'ai la fois où les pires attractés à tout ce qui marche et respire au volant de 2 roues d'avec dans Carmageddon II. En plus, les véhicules sont nombreux, la gestion de la cartique impressionnante et les missions variées. On vous fouts, si on excepte le tiers moisvais goût, bien entendu...

● **Yaouh ! Je vole...**

● **L'éléphant vous chargera si vous le blessez légèrement.**

● **Boing ! J'ai du ressort.**

● **Parmi les véhicules délirants à conduire, ce Stuka remporte la palme du moins pilotable.**

au véhicule par une extrémité, etc. À chaque instant du jeu, une caméra de *replay* est accessible, vous permettant de revoir une action selon l'angle de votre choix et de sauvegarder les pires moments. *Carmageddon II* est assurément le plus réussi des jeux de *stock-car* et s'avère un excellent défouloir en Multijoueur. Ce mode offre plusieurs types de défis, du simple affrontement de véhicules dans des arènes à la course simple. Les nombreux et différents véhicules, plus fous les uns que les autres, assurent une grande variété de jeu, de même que les bonus agressifs (mortier, mines, fléau d'arme géant accroché à l'arrière du véhicule, lance-flammes, ressorts pour éloigner violemment les adversaires), défensifs (flaques d'huile, invulnérabilité, saut de kangourous), ou simplement amusants (piétons dansant, conduite sous l'effet de l'alcool ou d'une drogue psychédélique)... La liste est longue et renouvelle constamment le jeu. Si *Carmageddon II* risque de ne pas faire l'unanimité (voir encadré), sa réalisation exceptionnelle, la richesse de l'environnement du jeu et les milliers de trouvailles originales qui le parsèment en font sans conteste un des jeux 3D les plus remarquables du moment. La durée de vie du jeu est exceptionnelle, tant en Solo qu'en Multijoueur, chaque partie offre de nouvelles expériences, bref... *Carmageddon II* est horriblement réussi. Et si les meurtres et mutilations vous offusquent tant qu'ils vous empêchent d'approcher le jeu, sachez que certains pays offrent une version "allégée" du jeu, remplaçant les humains en pleine santé par des zombies au sang vert, ou des robots trépassant dans de grosses flaques d'huile. Ils sont mignons... ■

OLITEC PC

Fonctionne avec ou sans ordinateur

Internet facile et rapide

SmartMemory "PRO" V90

NOUVEAU SmartMemory "Pro" V90 1152,57F HT 1390F TTC

Le seul fax couleur,* modem, répondeur autonome avec

- **1 MINI DISQUE DUR ÉLECTRONIQUE SMARTMEDIA CARD® DE 4 Mo**
- **1 ÉCRAN LCD** qui affiche le nombre de fax, d'E-mails et de messages reçus; la vitesse de connexion Internet, etc.
- **1 CLAVIER TOTAL CONTROL** pour consulter directement les messages vocaux, le répertoire téléphonique; reprendre la ligne si le modem décroche avant vous...
- **1 TÉLÉCOMMANDE INFRAROUGE,** véritable téléphone mains libres
- **MODE URGENCE,** dès réception d'un fax, d'un message ou d'un E-mail, le SmartMemory vous avertit instantanément sur votre téléphone portable ou fixe, ou sur votre pager
- **MODE ÉCO,** en interrogation à distance, économisez des communications si votre modem n'a rien reçu

Récupération et stockage des E-mails, des fax, des messages ordinateur éteint

* Logiciel FOTOWIN inclus, fonctionne sous Windows 95 et 98

STUDIO ZEBRE - 03 83 32 77 78

TOUS GAGNANTS AVEC OLITEC SmartMemory

TICKET A GRATTER A L'INTERIEUR DE CHAQUE PACKAGE

10 Peugeot 206 ET 100 WEEK-ENDS DE RÊVE A MONACO A GAGNER

CADEAU

POUR TOUS 1 CD-ROM DE JEUX TITANIC

Pour l'achat d'un modem OLITEC SmartMemory + 4 timbres à 3,00 F pour participation aux frais d'envoi. Offre valable jusqu'au 31/03/1999, modalités à l'intérieur de chaque package.

Fabricant Français

Ces produits incorporent la technologie fournie par Rockwell Semiconductor Systems

OLITEC • 1er fabricant français de fax modems répondeurs et de logiciels de communication • BP 592 • 54009 Nancy Cedex

ABONNEMENT

PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

Votre abonnement à PC FUN + le jeu SIN

274 F de réduction sur l'abonnement PC FUN + SIN

SIN

Le nouveau "Quake-like" est arrivé ! Plongez dans un jeu au rythme infernal...

Avec Sin, le quake-like a enfin trouvé son maître ! Le jeu est tout d'abord le premier du genre à proposer un véritable scénario, avec une logique d'une mission à l'autre et des personnages principaux (dont Elixis Sinclaire, la méchante du jeu, qui n'a rien à envier au physique de Lara Croft !). Avec des décors interactifs, des armes novatrices et une jouabilité parfaitement réglée, Sin est assurément un des meilleurs jeux d'action de la fin 98 !

PC FUN :	504 F
SIN :	349 F*
TOTAL :	853 F
POUR VOUS :	579 F

*SIN vendu seul au prix de 349 F

❒ Je m'abonne à PC FUN pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu SIN [SIN] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 372 F (étr. & Dom-Tom 492 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ❙❙❙❙❙ ❙❙❙❙❙ ❙❙❙❙❙ ❙❙❙❙❙

expire fin : ❙❙❙❙

Date : .../.../... Signature obligatoire :

F045A

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

Offre valable jusqu'au 11 janvier 1999

GEN4

Viens partager le 3ème volet de mes aventures

En exclusivité dans le mensuel Génération 4 (daté Décembre)

Découvrez La démo jouable de

TOMB RAIDER III

Actuellement en kiosque

HORS-SÉRIE PC FUN

GUIDE D'ACHAT CARTES ET JEUX 3D

43 F seulement

- Toutes les cartes 3D du marché
- Le point sur les normes et les technologies
- Les processeurs nouvelle génération : TNT, ATI Rage 128, Permedia 3, etc.
- Tous les jeux accélérés 3D en test
- Les moteurs 3D : Unreal, Quake 2, Genesis, etc...
- Les jeux de l'an 2000

2 CD-ROM : les meilleurs démos de jeu, tous les pilotes pour les cartes 3D, le moteur 3D Genesis et tous les patchs

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

EUROPEAN AIR WAR

DES CAMPAGNES VRAIMENT DYNAMIQUES !

Par Laurent Guerder

Décidément, les fans du genre sont gâtés en ce moment. Après Combat Flight Sim' de Microsoft le mois dernier, c'est au tour de Microprose de nous proposer un fantastique jeu de combat aérien qui couvre la Seconde Guerre mondiale, de 1940 à 1945.

- GENRE : Simulation de combat.
- ÉDITEUR : Microprose.
- LANGUE : Française.
- PRIX : Moins de 350 F.
- CONFIG. CONSEILLÉE : Pentium 233, 32 Mo de RAM, carte 8 Mo.
- MULTIJOUEUR : Oui.

ALORS que je découvrais *European Air War* (EAW), la question que me posaient invariablement les trublions qui entraient dans mon bureau était toujours la même : "Alors, c'est mieux que *Combat Flight Sim*?" Après des jours de test intensifs, il me semble évident que EAW n'est pas un concurrent, mais un complément à *Combat Flight Simulator* (CFS). Là où ce dernier offre une architecture ouverte qui nous promet des dizaines de *add-on* amateurs ou professionnels dans les mois à venir, EAW propose, lui, des campagnes dynamiques qui permettent au joueur de s'identifier à un pilote appartenant à une escadrille historique, avec des missions cohérentes, suivant le type d'appareil qu'il pilote. Ainsi, dans CFS, lorsqu'on joue la bataille d'Angleterre, on passe d'un Hurricane à un Spitfire suivant la mission à accomplir, alors que dans EAW on va faire toute la bataille au sein d'une escadrille, équipé de l'un de ces appareils. Le joueur américain pourra opter pour le chasseur le plus maniable, le P51 Mustang, le P38 pour son armement lourd ou le P47, avec lequel il fera de nombreuses attaques au sol. Notons que le joueur allemand pilotera en plus des classiques Bf109 et FW190, des Me110 et Me262. Génial ! Pour en finir avec l'inévitable comparaison avec CFS (mais bon, ils n'avaient qu'à pas sortir en même temps !), les modèles de vols sont là aussi très bien rendus et la difficulté est même plus grande au niveau de réalisme le plus poussé. Les "aces" ennemis sont alors réellement très performants...

EAW me rappelle *Secret Weapons of the Luftwaffe*, de Lucas. Même excitation lorsqu'on essaie de rentrer à la base avec un appareil touché après une mission, qui semble avoir duré des heures, et qu'il faut traverser la Manche, poursuivi par des chasseurs ennemis... Même richesse et même diversité qui promettent des heures de jeu. On retrouve cependant la "patte" de 1942, son prédécesseur, mais sans les lourdeurs qui le pénalisaient, à l'exception peut-être du nombre de combinaisons de touches invraisemblable dont EAW se trouve affublé. Rassurez-vous, tout est paramétrable et avec un *joystick* équipé de quelques boutons et on s'en sort très bien. D'ailleurs, cette richesse ergonomique permet de disposer de très nombreuses vues, dont une vue caméra que l'on peut actionner en plein combat aérien, alors que le jeu est en pause, et qui est vraiment surprenante.

Des dizaines d'appareils tournoient dans le ciel, et au milieu il y a le vôtre !

Les trois campagnes sont la bataille d'Angleterre et la guerre aérienne au-dessus de l'Europe occupée en 1943 ou 1944. Que ce soit en 1940 en tant qu'Allemand ou ensuite en tant qu'Allié, on doit affronter le combat au-dessus du sol ennemi, qui impose de longs et dangereux trajets, ainsi que la perspective toujours présente de finir prématurément une campagne dans un camp de prisonnier, ce qui après des heures de jeu est rageant. Heureu-

Les concepteurs annoncent jusqu'à 256 avions dans le ciel virtuel.

Un V1 qui a manifestement raté Londres...

On peut repérer et faire défiler les amis comme les ennemis. Bien pratique...

Evidemment, on peut rejouer la dernière mission en cas d'échec. Les campagnes sont au choix courtes ou longues. Une vingtaine de missions dans ce cas et de nombreux paramètres permettent de les personnaliser. Tout d'abord, vous pouvez choisir des avions et des munitions limités, ce qui vous obligera à interrompre des combats en cours pour conserver vos appareils. Néanmoins, j'ai pu jouer tant que j'ai conservé deux appareils sur douze et en perdant deux pilotes, avant que mon squadron ne soit envoyé au repos. On dépasse les pertes historiques ! Ensuite, en fonction du grade choisi, on va obéir aux ordres ou commander douze appareils, avec tous les intermédiaires accompagnant les grades. Le plus excitant est bien sûr de commencer au bas de l'échelle. Le *leader* choisit l'armement des appareils, la formation d'attaque, le moment de l'attaque, peut demander de l'aide au contrôleur au sol, assigne les appareils à leurs cibles et décide à quel moment interrompre le combat. Inutile de vous dire qu'il faut déjà un peu de familiarisation avec le jeu pour survivre tout en organisant le combat en temps réel. Toutes les communications s'effectuent par le biais

● 20 modèles d'avions sont pilotables dans le jeu !

● Le viseur zoom à deux niveaux permet de tirer en minimisant les risques...

● Les commentaires des équipiers peuvent être affichés.

● L'attaque d'une colonne blindée exige du sang-froid !

de touches et sont relayées par des messages à l'écran en plus d'informations orales. Cette partie rend les combats très réalistes, depuis la voix du contrôleur qui indique la direction à prendre jusqu'aux commentaires des pilotes pendant le combat. Pendant les affrontements, on entend les commentaires des pilotes qui remportent une victoire, les cris de ceux qui sont touchés et les avertissements des ailiers si un ennemi surgit par l'arrière. Impressionnant ! Et lorsqu'on entend les pilotes confirmer la réception de l'ordre de retour à la base après une mission difficile, on ne peut s'empêcher de compter les survivants avec un pincement au cœur qui n'a plus rien de virtuel... J'espère que les *briefings* resteront dans la langue du camp choisi dans la version finale française. Rassurez-vous, tout est sous-titré.

En plus des campagnes, on peut jouer des missions uniques, ce qui est très pratique pour connaître les différents appareils. Et à un niveau de réalisme avancé, atterrir ou ne pas faire griller son moteur par inadvertance requiert un peu de pratique. Une fois que vous savez poser un monomoteur, il ne vous reste plus qu'à passer aux bimoteurs comme le P38 et le Me110. Vous pourrez ensuite continuer avec le Me262 à réaction. Un plaisir ! Mais rien ne vous empêche de commencer de façon plus Arcade. En Multijoueur, on peut accumuler le plus de victoires sur tous les autres joueurs ou effectuer des missions en mode Affrontement ou Coopératif contre des adversaires virtuels. Un gros bon point marqué sur la concurrence. Enfin, les avions, objets et matériels militaires que l'on voit dans le jeu sont consultables sous différents angles de vue avec images d'archive et leur fiche technique, ce qui plaira aux amateurs d'histoire et de belles images. ■

Et les autres...

Difficile de ne pas comparer avec *Combat Flight Simulator* de Microsoft ! Si vous êtes un *fan* du combat aérien de la Seconde Guerre mondiale, il vous faut les deux. CFS bénéficiera d'extensions dans les mois à venir et propose un modèle de vol attachant, servi par une ergonomie sans faille. De son côté, EAW propose des campagnes passionnantes, avec une ambiance encore plus prenante, et dispose d'un plus grand nombre d'appareils. Il ne reste plus qu'à attendre le *World War II Fighters* de Jane's, avec sa campagne des Ardennes.

L'avis de Laurent — 18

Tout l'intérêt de EAW réside dans l'excitation que procurent ses missions. Elles sont nombreuses, variées et toujours prenantes. Vous verrez très souvent plus de cinquante avions de tout type dans un ciel virtuel très réaliste. L'ambiance sonore exceptionnelle contribue également à immerger le joueur dans la partie et il vous faudra du temps avant de faire le tour des possibilités offertes. Configurez votre joystick pour avoir les commandes importantes sous la main et lancez-vous dans des parties dont vous pourrez augmenter la difficulté progressivement.

L'avis de Chipster

Dans l'ensemble, European Air War est moins bluffant que son concurrent Microsoft et son modèle de vol est un tantinet moins poussé. Cependant, une bonne architecture dynamique des campagnes, les nombreux détails au sol et l'ambiance prenante de European Air War savent séduire. Malgré les quelques défauts du jeu, telles les communications de touches pas toujours heureuses, la voice prend, notamment grâce à la tension presque palpable en vol.

ABONNEMENT SUR 12 N°S

31F

LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI

Bon ou photocopie à retourner accompagné du reglement à l'ordre de Pressimage :

PC Fun – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (12 numéros) **372 F** (étranger & Dom-Tom 492 F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊ Exp. fin: .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

❑ M. ❑ Mme

F0458

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville : .....

Pays : .....Tél. : .....

Date :.....Signature :

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient utilisées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

DU JAMAIS VU !

BARRAGE, LE HIT D'ACTIVISION, SORT À PLEIN TARIF LE 2 NOVEMBRE DANS LE MONDE ENTIER.
DÈS LE 5 NOVEMBRE, LE JEU COMPLET ET LE HORS-SÉRIE GEN4 SPÉCIAL ACTIVISION SONT EN VENTE POUR SEULEMENT 79 FF*

> DE L'ACTION EXPLOSIVE
> DES MONDES 3D ULTRA-RÉALISTES
> LA NOUVELLE RÉFÉRENCE 3D
> MODE MULTIJOUEUR LAN, MODEM et INTERNET

* Exclusivement sur le territoire français

Votre abonnement à PC FUN + le jeu TOMB RAIDER III

A PRIX D'ENFER !

PC FUN :	504 F
TOMB RAIDER III :	379 F*
TOTAL :	~~883 F~~
POUR VOUS :	579 F

*TOMB RAIDER III vendu seul au prix de 379 F

ABONNEMENT

PC FUN

304 F de réduction sur l'abonnement PC FUN + TOMB RAIDER III

Lara Croft est de retour pour de nouvelles aventures, qui vont la mener aux quatre coins du monde, sur les traces d'objets mythiques qui peuvent être la clé d'une grande avancée dans le domaine de la génétique. De l'Inde à l'Arctique en passant par les îles du Pacifique Sud, le joueur a le choix cette fois-ci de l'ordre dans lequel il veut effectuer les principaux niveaux du jeu. Voudrez-vous débuter avec la zone 51, un des niveaux du jeu où Lara pourra pénétrer une base secrète américaine en plein milieu du Nevada, et où est sensé se trouver le vaisseau et le corps de l'extra-terrestre de Roswell ?

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

❒ Je m'abonne à PC FUN pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu TOMB RAIDER III [TR3] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 372 F (étr. & Dom-Tom 492 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ❙❙❙❙❙ ❙❙❙❙❙ ❙❙❙❙❙ ❙❙❙❙❙

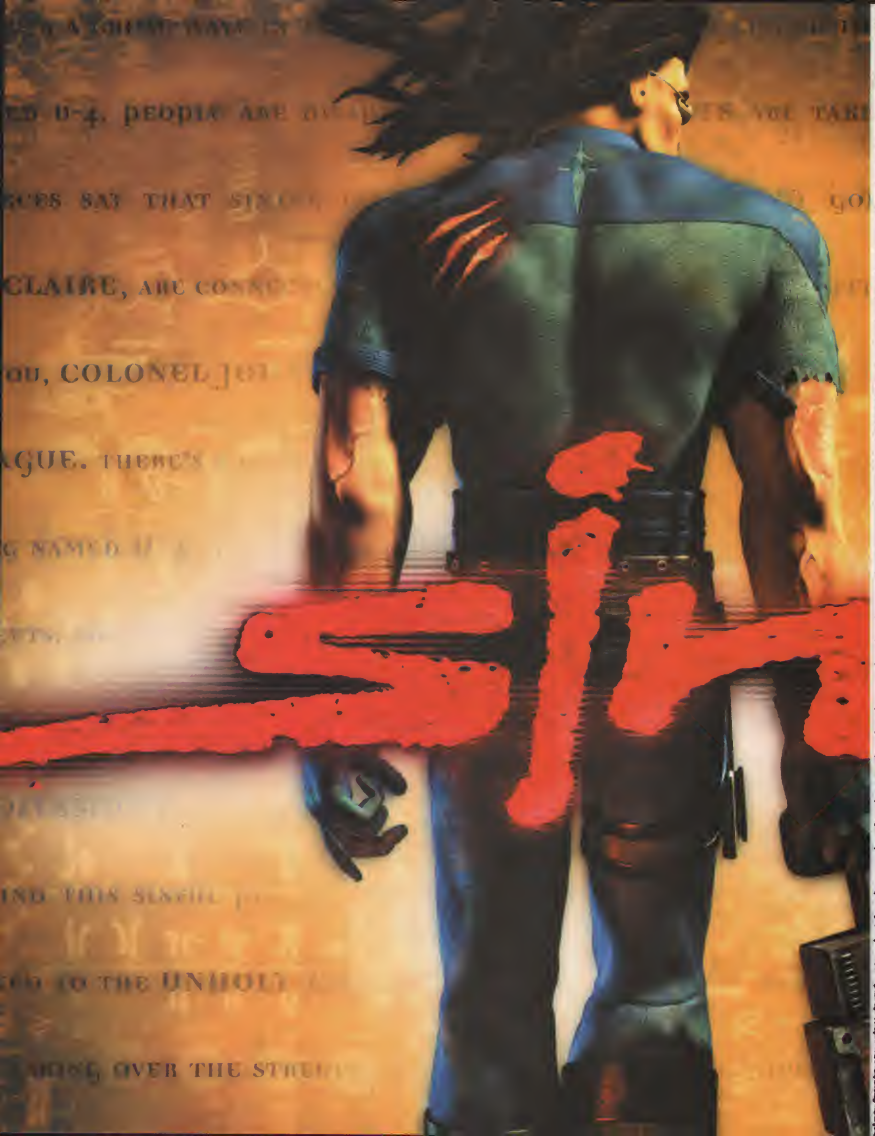
expire fin : ❙❙❙❙

Date : .../.../... Signature obligatoire :

F045C

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

Offre valable jusqu'au 11 janvier 1999


CLAIRE, ARE
OU, COLONEL
AGUE. THERE'S
TO THE UNHOLY
OVER THE

Sin

TUER N'EST PAS PÉCHER

Par David Choquet

Nos armes ont à peine le temps de refroidir après une partie de quake-like que déjà un nouveau jeu du genre pointe son nez, réussissant à surpasser ses prédécesseurs. Sans véritablement innover, Sin réussit à renouveler un genre qui en avait sur le point de mourir.

- GENRE Quake-like
- ÉDITEUR Activision
- LANGUE Anglaise
- PRIX Moins de 350 F
- CONFIG CONSEILLÉE Pentium 233, 32 Mo de RAM, carte compatible OpenGL
- MULTIJOUEUR Oui

Open GL

Ça vous dit de courir les filles avec moi ? Enfin, pour être plus exact, je devrais dire courir après une fille, une vraie bombe sexuelle nommée Elexis. Et pour être définitivement honnête, je vous signale que je ne lui cours pas après pour lui compter fleurette, mais pour lui coller une bastos entre les deux yeux. Cette minette est un vrai monstre, un petit génie de la génétique qui prend son pied en mutant les gens en d'horribles monstres. Si elle faisait ça dans son coin, ce ne serait qu'assez peu gênant. Seulement, cette femme fatale est passée de la scientifique un peu folle à la reine de la pègre, orchestrant *hold-up* et autres crimes afin de financer ses expériences condamnables. Et bien sûr, ce n'est que la partie émergée de l'iceberg. Bref, il faut l'arrêter. Et qui mieux que Johnny Blade, votre serviteur tout en muscles, peut réussir. Vous, peut-être ? Laissez-moi rire...

Les amateurs de *quake-like* sont gâtés ce mois-ci. D'un côté, *Half-Life*, qui par son scénario de qualité s'avère une vraie petite révolution dans le genre. De l'autre, *Sin*, lui aussi magnifiquement orchestré, et qui réussit à renouveler le genre. Les deux jeux sont complémentaires : si le point fort de *Half-Life* est sa mise en scène surprenante, *Sin*, bien que plus scénarisé que les autres *quake-like*, doit sa réussite à d'autres raisons.

Graphiquement, le moteur 3D de *Sin*, basé sur celui de *Quake II*, ne surpasse pas celui qui reste aujourd'hui encore la référence visuelle, à savoir celui qu'a développé Epic Megagames pour *Unreal*. Cependant, les développeurs de Activision font preuve de la maîtrise de ce moteur en poussant celui-ci dans ses derniers retranchements, offrant des architectures de niveaux riches et complexes, servies par un souci du détail tant dans les objets que pour les textures utilisées. Les différents niveaux du jeu sont ainsi remarquables de réalisme et de cohérence. L'interaction avec le décor est assez poussée, la grande majorité des meubles pouvant être détruits, de même que les vitres, véhicules, et autres éléments de décor que vous croiserez au long du jeu. Si le but de *Sin* n'est pas de jouer les démolisseurs, voir l'environnement souffrir des échanges de coups de feu permet à l'atmosphère du jeu d'être renforcée. Pour compléter cela, les développeurs de *Sin* ont, de plus, intégré des événements modificateurs d'environnement : explosez un pan de plafond qui tombera sur une fontaine et il y a de fortes chances pour que la pièce où se trouve cette dernière soit inondée. Détruisez un escalier et vous devrez trouver un autre moyen d'accéder à l'étage supérieur. Indépendamment de votre volonté, et pour servir le scénario, votre environnement pourra se modifier sous vos yeux : éboulements, rames de métro qui déraillent devant vous, etc. De nombreux éléments de décor sont de même interactifs : distributeurs de billets de banque, ordinateurs (certaines rumeurs laissent même entendre qu'il est possible de jouer à des jeux sur certains d'entre eux), coffres-forts,

Des niveaux gigantesques, réalistes et cohérents.

Allez, je les finis au poing !

Aïe ! Ça fait mal, le fusil à pompe à bout portant...

etc. La liste est longue et parfois surprenante. Certaines interactions sont même complètement accessoires, parfois uniquement divertissantes, tel ce bouton caché qui ne sert qu'à déclencher une crise de folie chez un robot réparateur qui se met à danser la Macarena. Les développeurs de *Sin* s'en sont donné à cœur-joie, et les petits à-côtés du jeu ne sont pas sans rappeler le souci du détail et l'humour d'un certain *Duke Nukem 3D*.

L'environnement, c'est bien beau, mais n'oublions pas les ennemis. Il serait d'ailleurs difficile de les oublier, tant ils sont nombreux et agressifs. Du simple commando au mutant géant, tous sont superbement texturés, bien animés, et font montre d'intelligence artificielle intéressante. Cette dernière n'est pas aussi évoluée que celle de *Half-Life*, mais vos adversaires sauront vous donner du fil à retordre, se cachant derrière des éléments du décor, attaquant en coordination ou fuyant lorsqu'ils sont en trop mauvaise posture. Chaque adversaire a son propre type de comportement, de l'ennemi vicieux au bourrin qui ne connaît que le rentrez-dedans. Vos ennemis ne sont pas les seuls êtres vivants que vous rencontrerez, nombre de passants innocents se retrouvant souvent bien involontairement au cœur de l'action. Prenez bien garde, d'ailleurs, de ne pas avoir la gâchette trop facile, le jeu prenant en compte les pertes innocentes comme les déprédations du décor pour mesurer votre performance. Cela, ainsi que l'accomplissement d'objectifs secondaires, peut vous gratifier d'un bonus de jeu non négligeable, à savoir la construction d'un quartier général, qui pourra ouvrir si votre performance est suffisamment satisfaisante (il faut que le budget nécessaire soit débloqué).

Dans ce quartier général, vous pourrez vous entraîner avec vos diverses armes (*ball-trap*, tir aux canards, etc.), et effectuer d'autres petites choses que nous préférons ne pas dévoiler. Les nombreuses armes du jeu représentent un arsenal varié, du simple pistolet au fusil à lunette, vous permettant de jouer les francs-tireurs (cette arme remporte par ailleurs un énorme succès en Multijoueur), en passant par les incontournables lance-roquettes, bombinettes et bombes plus grandes que les habitués du genre retrouveront avec délectation. Le rythme soutenu de *Sin* et l'inventivité de son architecture de niveaux font du jeu de Activision un cocktail détonnant. Si le jeu n'est pas vraiment comparable à *Half-Life*, l'autre grand *quake-like* du moment qui joue davantage la carte de la finesse, *Sin* est un défoulement de qualité qui sait accrocher le joueur grâce à sa réalisation travaillée en profondeur, au service d'une action soutenue sans cesse renouvelée. Quant au Multijoueur, *Sin* renoue avec les qualités d'un *Duke Nukem 3D* et saura à coup sûr détrôner ce dernier dans le cœur des joueurs en réseau qui appréciaient la richesse de situation du jeu de 3D Realms. ■

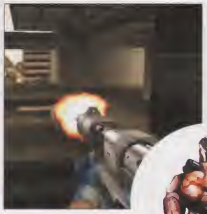
Vous devrez aussi combattre sous l'eau, au harpon.

Le digne successeur de Duke Nukem.

● À vue de nez, il est cinq heures.

● Il a pas vu mon arme le clodo ! ?

● Le pont menaçant de s'écrouler, vous avez intérêt à déguerpir rapidement.



● Pas de chance pour ce coin champêtre : les mutants l'ont envahi.

Et les autres...

Au niveau de l'architecture des niveaux et du rythme des combats, *Sin* n'est pas sans rappeler le toujours exceptionnel *Duke Nukem 3D* de 3D Realms. L'environnement contemporain très détaillé que l'on trouve dans les deux jeux leur donne un grand intérêt en Solo, mais autorise surtout de nombreuses tactiques Multijoueur, jouant avec le décor. Si *Duke Nukem 3D* fait aujourd'hui pâle figure devant *Sin* et autres *Half-Life* ou *Unreal*, le jeu reste l'un des plus passionnants et dynamiques du genre.

L'avis de Chipster 18

Depuis Duke Nukem 3D, on n'avait pas vu un quake-like aussi pétaradant que Sin. L'architecture des niveaux du jeu est remarquable de cohérence, bourrée de détails, et aide le joueur à s'impliquer dans le scénario du jeu qui, sans être du niveau d'un Half-Life, possède suffisamment de consistance pour éloigner le jeu du simple "j'avance-je tue-je cherche la clé pour le niveau suivant". Quand au Multijoueur, Sin augure de farouches et nombreux affrontements qui vont encore faire mal à la productivité.

L'avis de Duke Nukem

Sin me fait penser à une alliance réussie entre le quake like et le jeu de tir d'arcade à la Virtua Cop : la tension et le réalisme des environnements du second sont au service du fun et de la liberté d'action du premier. Rythmé par un scénario qui ne se contente pas de rester dans les séquences intermédiaires non interactives, le jeu sait tenir le joueur en haleine grâce à des challenges sans cesse renouvelés. La richesse de l'environnement des niveaux du jeu servent au mieux le mode Multijoueur, permettant toutes les fourberies qui font oublier les choses basiques de Quake.

HALF-LI

LA NOUVELLE DIMENSION DU QUAKE-LIKE

Par David Choquet

Le genre commençait à s'essouffler, à lasser. Tuer, tuer, toujours tuer, sans véritable raison.* Half-Life *vous en donne trois bonnes : un vrai scénario, une atmosphère captivante et une réalisation exceptionnelle.

- **GENRE** Quake-like.
- **ÉDITEUR** Sierra.
- **LANGUE** Française.
- **PRIX** Moins de 350 F.
- **CONFIG. CONSEILLÉE** Pentium 166, 32 Mo de RAM, carte comp. D3D

MA maman n'aurait pas été fière de moi. J'ai passé des années à la fac pour récupérer un joli diplôme de physique quantique appliquée, tout ça pour finir dans les sous-sols d'un obscur laboratoire gouvernemental secret comme grouillot de service. Notez que, personnellement, je ne me plains pas. Bien payé, bien nourri, pour un boulot pas fatigant : appuyer sur des boutons quand les autres scientifiques (les vieux en blouse blanche, ceux qui ont réussi. Mais bon, ils sont vieux. Où j'en étais ? mmh… ah !) me l'ordonnent, pousser des chariots quand ils me le demandent, etc. Tout ça, c'est lorsqu'ils font des expériences pratiques, c'est-à-dire au plus, une fois par semaine. Le reste du temps, je glande dans les locaux. Ce qui est sympa, dans ce métier, c'est que tout le monde est gentil avec moi. Tout le monde me dit bonjour et ils ne jouent pas les grosses têtes avec moi, même si je ne suis qu'un simple exécutant. La preuve : lorsque je manipule leurs cristaux bizarres dans la salle de test, ils me font porter une super armure à l'épreuve des radiations. Jolie tout plein : jaune, brillante, légère. Un peu comme celles des golios des pubs *Intel*, mais en moins grotesque, quand même. Et sans la musique de *karaoké*. Bref, je me la coulais douce. Jusqu'au jour où les mecs de Valve Software sont venus me voir et m'ont dit que ma vie était sympa, mais que ça ne ferait jamais un bon sujet de jeu vidéo. Ils ont donc décidé de f… la m… dans mon univers. Ces individus retors n'ont rien trouvé de mieux que d'imaginer que les expériences auxquelles je participais allaient ouvrir une faille spatio-temporelle, par laquelle s'engouffreraient des troupeaux de monstres laids et méchants qui mettraient le boxon sur mon lieu de travail. Malgré mes réticences, j'ai dû me plier. Après tout, ils m'ont créé. Me voici donc au cœur de l'apocalypse, me battant pour ma vie et accessoirement celle de mes collègues, voire pour la sauvegarde de l'univers. Je ne suis pas persuadé du bien-fondé de ce dernier point, mais dire qu'on est le sauveur du monde, ça fait toujours bien sur un C.V. Et vu le carnage autour de moi, je pense que, si je m'en sors, je vais devoir chercher un autre job.

Mais tout ça, c'est pour plus tard. En écoutant les dires des mecs de Valve, j'ai pris peur : j'étais persuadé qu'ils allaient me catapulter dans un bête *quake-like*, avec son lot de monstres à tuer, de labyrinthes à explorer, de clés de couleur à trouver pour débloquer des passages. Et bien non. Avec leurs gros poumons, ils ont soufflé sur le genre un vent puissant qui a balayé toutes les références du genre. Ils ont apporté un soin tout particulier à la mise en scène du jeu. Le scénario n'est pas simplement planté : il évolue tout au long du jeu. Des événements se produisent indépendamment de mes actes, venant rythmer agréablement le jeu. Les autres survivants à la catastrophe initiale vivent l'événement à leur manière, évoluent de leur côté. Lors des rencontres, des dialogues s'installent, m'informant sur la

Entre Quake *et* Resident Evil.

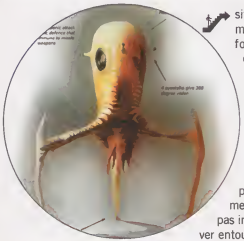
● Ces sales bêtes sont insensibles à mes armes... Il va falloir trouver autre chose pour les réduire en cendres...

● Dès qu'il l'a ranimé, je l'engage dans mes troupes.

● Tout dans la dentelle...

● Certains modèles sont aussi beaux que bien animés.

● Laid, grand, et costaud. Et, a priori, belliqueux.



situation, et il m'est même possible, voire parfois essentiel, de leur demander de se joindre à moi. Les scientifiques sauront me guérir, m'ouvrir certains accès ou manipuler certaines machines compliquées pour moi, alors que les hommes de la sécurité pourront combattre à mes côtés. Ainsi, il n'est pas impossible de se retrouver entouré d'une petite armée qui m'aidera à survivre en se faisant décimer à ma place. Les monstres venus d'on ne sait où agissent... comme des monstres : agressifs, un peu bêtes, mais sachant fuir ou combattre en meute lorsqu'il le faut. Mon principal ennemi est l'homme, et plus particulièrement les militaires, venus effacer toute trace de la bavure qui s'est produite. Comprenez par là : tout raser et éliminer tous les témoins. Les soldats ont une intelligence remarquable, sachant se mettre à couvert et travailler en équipe : contournements et attaques croisées sont quelques-unes de leurs tactiques qui vont m'en faire baver. Et je ne vous parle pas des hélicoptères et autres tanks mis à leur disposition pour les aider dans leur sale labeur. Heureusement, si je suis assez malin, je peux retourner la situation à mon avantage... Tous les personnages et objets sont superbement animés, servis par des effets sonores réussis (dialogues radio, grognements, cliquetis métalliques, etc.).

L'architecture des niveaux de jeu est très travaillée et vraiment cohérente. Si le moteur du jeu n'autorise pas de grandes débauches d'effets spéciaux, l'interaction avec le décor est poussée, et l'ensemble des obstacles rencontrés

● À moi le gros joujou !

● La première porte dimensionnelle s'ouvre... Et si j'allais voir de l'autre côté ce qui se passe ? Patience... C'est pour dans quelques heures de jeu.

● Ma mitrailleuse ne va pas suffire. Si seulement il me restait des roquettes...

peut être contourné avec un minimum de jugeote et d'observation. *Half-Life* alterne les séquences d'exploration-tuerie avec des moments acrobatiques, où sauts extrêmes et mouvements précis seront les uniques moyens mis à ma disposition pour m'en sortir. Ce qui signifie en langage de joueur : sauvegardez souvent ! D'autres moments du jeu me mettront aux commandes de trains, de tanks (du moins, de leur tourelle). Les situations de jeu sont extrêmement variées, toujours intelligemment orchestrées par des mises en scène dignes d'un bon film de science-fiction musclé.

Finalement, je pestais un peu contre les gars de Valve de m'avoir mis dans ce caca, mais j'y prends goût. Au point d'envisager d'attirer d'autres personnes dans l'univers de *Half-Life*. Si le mode Multijoueur se rapproche plus de ce qui a été vu et revu dans les autres *quake-like*, l'architecture des niveaux Multijoueur est intéressante, et quelques petites idées originales sont à retenir, notamment la possibilité de taguer les murs à la bombe de peinture afin de laisser des traces de son passage (de préférence des messages injurieux). Et je peux évidemment aller plus loin grâce à *Worldcraft*, l'éditeur de niveaux intégré.

Exceptionnellement accrocheur en Solo, *Half-Life* marque un vrai tournant dans l'univers du jeu d'action en 3D subjective, grâce à la qualité de sa mise en scène, qui donne au genre ses lettres de noblesse. Les prochains *quake-like* n'ont plus le droit d'être de simples défoulors sans scénario. ■

Une mise en scène révolutionnaire.

Et les autres...

Des *quake-like*, on en a à la pelle. Cependant, rares sont ceux qui réussissent à offrir des situations aussi variées et surprenantes que *Half-Life*. *Sin*, de Activision, propose cependant une variété de lieux et de situations fort appréciable, ainsi qu'une cohérence de très grande qualité. Si *Sin* est plus proche du reste de la production du genre (c'est-à-dire plus près du jeu de massacre), ses nombreuses qualités en font l'autre référence du genre. Vérifiez par vous-même quelques pages plus loin.

L'avis de Chipster 18

La claque ! Passablement lassé du genre, j'ai tout de même été envoûté par la superbe mise en scène de Half-Life, qui sait pousser le joueur vers l'avant, lui donnant une irrésistible envie de voir ce qui se passe plus loin. La progression dans le jeu réserve de très nombreuses surprises et sait tenir en haleine quasiment en permanence. Si le moteur 3D n'est pas le plus impressionnant visuellement, le travail de Valve Software sur la cohérence du monde, les modélisations d'objets, personnages et décors, est des plus remarquables.

L'avis de Duke Nukem

Plus axé vers le jeu solitaire que vers le Multijoueur, Half-life est une vraie révolution dans le genre du quake-like, ouvrant la voie vers des jeux moins bestiaux, dotés d'une atmosphère réussissant à plonger vraiment le joueur dans l'univers de jeu. Half-life est un quake-like réfléchi, très bien mis en scène, envoûtant, mais qui n'arrive pas à avoir le même punch que certains autres quake-like en réseau, tels que Duke Nukem 3D et Sin, malgré quelques bonnes idées (tags, etc.).

7 CD-ROM pour

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

Club Européen du MULTIMEDIA

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà -**10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de jusqu'à **-10 %** sur un second CD-ROM. -10% +-10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, que en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à - **50 %**. -50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

8 Le Club en direct...

- **PAR MINITEL** 3615 CECD
- **PAR TÉLÉPHONE** 0-836-670-505
- **ET SUR INTERNET** http://www.cdclub.com

LE CLUB MIX Minitel Internet

9 Une hot-line technique

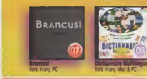
Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30**.

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Cinéma Mention VF
Cinéma Mention VF 01
Cinéma Mention VF 02
Les Instruments de Musique
L'ART jouisseur
Radio FM
Radios FM
Le Monde de Pantalon
Atlas Européen
Private Eye
Private Eye
Private Eye

moins de 100 F !



Brancusi — Vers Franç. PC
Dictionnaire de la Mythologie — Vers Franç. Mac & PC
Encyclopédie des Mammifères Monde — Vers Franç. Mac & PC
Les Oiseaux — Vers Franç. PC
Mémorial 1918-1945 — Vers Franç. PC
Fruit Machine — Vers Franç. Mac & PC
Cartes Anniversaire 99 — Vers Franç. Mac & PC
Carnet de Voyage — Vers Franç. Mac & PC
Crée Vitraux 101 — Vers Franç. Mac & PC
Crée Vitraux Rectangles — Vers Franç. PC

Les Plus Belles Villes de La Frontière — Vers Franç. PC
Magnard Rif — Vers Franç. PC
Magnard Rectangles — Vers Franç. PC
Mon Théâtre Magnard — Vers Franç. PC
Phoques magnards 3D — Vers Franç. PC
Pop Anim — Vers Franç. Mac & PC
Alone in the Dark 3 — Vers Franç. Mac
Marsupilami — Vers Franç. PC
100 Jeux Volume 3 — Vers Franç. PC
100 Rectangles Jeux — Windows Anglais PC

Alone in the Dark 2 — Vers Franç. Mac
Alone in the Dark 2 — Vers Franç. PC
Big Bug Bang — Vers Franç. PC
Burn Cycle — Vers Franç. Mac & PC
Crazy Cars 3 — Vers Franç. PC
Cyber Bowlers — Vers Franç. PC
F15 Strike Eagle — Vers Franç. PC
Football manager 3 — Vers Franç. PC
I Have no mouth and... — Vers Franç. PC
Lula — Vers Franç. Mac et PC

Mission 99 — Vers Franç. PC
Nightmare Picture — Vers Franç. PC
Nut Cracker — Vers Franç. PC
Prisoner of Ice — Vers Franç. PC
Shake It Jazz — Vers Franç. PC
Solar Crusade — Vers Franç. PC
Space Quest 6 — Vers Franç. PC
Street Fighter 2 — Vers Franç. PC
Tangram — Vers Franç. Mac et PC
Tetris Mania — Vers Franç. PC

12 Cadrans du Monde — Vers Franç. PC
Budget Auto — Vers Franç. PC
Calendriers — 6 Modèles au choix
Collection d'Emploi du Temps — Vers Franç. PC
Calva CD On Line 3 — Vers Franç. PC
Cartes de Visite — Vers Franç. PC
Clic & Surf — Vers Franç. Mac & PC
Clic & Zap — Vers Franç. Mac & PC
Guide de la Voiture — Vers Franç. PC
Cuisiner du Monde — Vers Franç. Mac et PC

Formule 1 — Vers Franç. PC
Généalogie — Vers Franç. Mac et PC
Généalogie Futura — Vers Franç. PC
Histoire du Cinéma — Vers Franç. PC
Cartes de Visite — Vers Franç. Mac et PC
Vieux et Enluminures — Vers Franç. PC
Studio d'enregistrement — Vers Franç. PC
Studio d'enregistrement — Vers Franç. Mac et PC

Cartes de Visite — Vers Franç. Mac et PC
PC Pendrews — Vers Franç. PC
City en Extinction — Vers Franç. PC
Ville en Extinction — Vers Franç. PC
CD Cuisine — Vers Franç. Mac et PC
Cuisiner Calorie — Vers Franç. PC
Cuisiner à Volonté — Vers Franç. PC
Cuisiner au Fours — Vers Franç. PC
Rent'ez Le Bourse — Vers Franç. PC
Cuisine Maroc 99 — Vers Franç. PC
Encyclopédie Alimentaire — Vers Franç. PC
Fortin Sculpteur — Vers Franç. Mac et PC

Supersonic — Vers Franç. PC
Voyages Sous-marins — Vers Franç. Mac & PC
Jeu Sonic — Vers Franç. PC
Hyper Blast — Vers Franç. PC

Catalogue

Encyclopédie du Sport — Vers Franç. PC
Alone in the Dark 3 — Vers Franç. PC
Lamborghini — Vers Angl. PC

POUR 99 F 90 TTC

+ frais d'envoi

OFFRE EXCEPTIONNELLE

CHOISISSEZ 5 CD-ROM

+ 6ème CD GRATUIT

Ce jeu va vous transporter dans les pyramides d'Egypte, à une époque où les Deux ont décidé de se venger du genre humain. Vous allez devoir parcourir 24 niveaux afin de retrouver le corps et le trésor de Ramsès dérobés par des forces démoniaques. 8 armes différentes. 12 types d'ennemis pour ce Doom-like conçu avec le même moteur que Duke Nukem 3D.

Le Jeu PC Exhumed

+ 7ème CD GRATUIT

DEMOS TRUCS ASTUCES

Dernière Jeux et Trucs et Astuces

+ 3e cadeau

UNE SUPERBE MONTRE CHRONO

si vous regardez nos tout jours

Offre valables jusqu'au 30/06/99

3800 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique — Information — Eveil — Jeux — Loisirs — Prévisionnel — Science & Nature — Charme

BON D'ESSAI

Vous trouvez CD-ROM que je choisis

Mon catalogue aussi !

1 Le CD-ROM Démos Jeux et Trucs et Astuces

2 Le Jeu EXHUMED

3 si je regarde nos tout jours

Une superbe MONTRE CHRONO

N° ... N° ... N° ... N° ... N° ... N° ...

A Retourner dès aujourd'hui à CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA BP 7 F. 59963 Croix Cedex

Je choisis 5 CD-ROM je joins mon règlement de 139,80 F (99,90 F - 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par ☐ chèque* ☐ Mandat-Lettre*

☐ CB N°

☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N°

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom ..... Prénom .....

Né(e) le ..... Tél .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Signature obligatoire

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA

NI DOIT - UN PROGRAMME DE CD-ROM

PCF 01/99

AGRÉÉ PAR LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE

Par Stéphane Kauffmann

Les jeux de voitures se suivent mais, avec Speed Busters, *ne se ressemblent plus. Un environnement complètement loufoque au service d'une jouabilité exceptionnelle, voilà la recette du succès. Au passage, le jeu égratigne morale et forces de l'ordre, ce qui n'est pas pour nous déplaire.*

VOILÀ un jeu qui ne devrait pas plaire aux autorités "morales" de ce pays. Sans doute le titre émeut-il les défenseurs de la langue française. Et ça continue sur un hymne à l'Amérique des années 50 avec les bonnes grosses limousines d'alors. C'est l'anti-France qui sévit. Même les forces de l'ordre sont méprisées puisque le shérif local place des radars pour qu'on les explose. Ah, elle est belle l'image que propose ce jeu vidéo à notre jeunesse. Outre gagner la course, le succès dépend du meilleur "score" enregistré sur un radar, c'est honteux, car si la police utilise des radars, c'est pour notre bien. D'ailleurs, en France, ils sont visibles, car il s'agit bien de dissuasion et non de répression. De plus, les radars sont toujours placés aux endroits où la vitesse est particulièrement dangereuse, rarement derrière un pont sur une quatre voies limitée à 50 km/h pour quelque obscure raison. On ne cherche pas à vous piéger, il s'agit de sécurité. Vous comprendrez qu'il est hors de question que nous plébiscitions un jeu aussi pervers, sûrement produit par la C.I.A. pour affaiblir notre beau pays. Mais voyons jusqu'où va la perversion.

Sur six circuits américains, six concurrents s'affrontent dans une course un peu particulière, où tous les coups sont permis, voire encouragés. N'hésitez pas à rentrer dans votre adversaire pour lui causer des dégâts ou le faire sortir de la route qui, selon les circuits, vous balade à travers champs, dans des usines désaffectées où dans les décors de studios de cinéma. Un certain nombre de mauvaises surprises vous y attendent. En montagne, des canons à neige vous projettent dans le bas-côté. Dans l'usine, une grosse scie tente de vous couper en deux et à Hollywood, un dinosaure échappé vous avalerait bien tout cru. Si vous survivez à tout cela, le tracé des circuits aura sans doute raison de vous. Routes larges et droites alternent avec escarpements vicieux. Le revêtement s'acharne aussi sur vous avec de la neige, de la boue, etc. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un jeu d'arcade très *fun* et pas sérieux du tout. Cela n'empêche pas une conduite très bien rendue. Les voitures fictives ressemblent étrangement aux paquebots de la route des années 50 ou encore à des bolides de course récents, voire futuristes. Et leur comportement est en conséquence. Les premières glissent plus qu'elles ne tournent et le moindre coup de frein en virage finit en tête-à-queue. Les sportives collent au pavé mais sont peu maniables. On s'amuse follement à essayer de maîtriser ces engins. Tout se fait au frein à main et à grands coups de volant. Enfin, une réserve de nitrométhanol permet de donner un petit coup de fouet au moment opportun.

Lorsque commence la compétition, ça manque sérieusement de pognon. Mais si vous gagnez quelques courses, vous pourrez équiper votre voiture. Pour l'esthétique, les ailerons arrière et les échappements surélevés sont du meilleur effet. Vous pouvez aussi améliorer le moteur ou acheter des pneus plus larges. Graphiquement, *Speed Busters* est vraiment remarquable. Avec un Pentium II et une bonne carte Direct3D, vous pourrez jouer en 1 024. Les graphismes, à l'échelle assez grande, rappellent les jeux des bornes d'arcade, en mieux. Les voitures sont d'une finesse remarquable et chaque dégât est pris en compte (feu cassé, coffre embouti, etc.). Les décors illustrent bien l'image du mythe américain, avec son coucher de soleil, une vraie réussite ! Et en plus on s'amuse. Malgré le côté arcade et *destroy* du

jeu, la conduite exige maîtrise, précision et tactique. Il faut éviter de consommer trop vite le nitro, apprendre à passer les virages au frein à main et savoir comment "taper" un concurrent pour qu'il souffre plus que vous. Les adversaires informatiques sont au moins aussi fourbes que vous et le défi est de taille. Sans compter que pour gagner des sous, il faut exploser les radars. Malheureusement, sept circuits dont un caché, pour un championnat, c'est un peu juste. La longévité du jeu ne paraît pas énorme. Cependant, le mode Multijoueur fonctionne à merveille en *link*, par modem ou en réseau. Enfin, les exigences matérielles sont assez élevées puisqu'un P200 avec une carte 3Dfx représente le minimum vital. Bien entendu, les volants "retour de force" sont supportés mais les effets, bien que nombreux, sont hélas trop faibles en intensité. On ressent à peine les collisions. ■

Un hymne au conformisme et au respect des lois.

Et les autres...

Speed Busters **concourt dans le créneau des *Need for Speed* et autres *Monster Truck Madness*. Il offre certainement les meilleures conduite et jouabilité dans les plus beaux décors. Seules la variété et les poursuites d'un *Need For Speed III* peuvent rivaliser.**

L'avis de Stéphane 17

Ubi Soft signe là un petit bijou sur le marché très encombré des jeux de voitures. Une jouabilité exceptionnelle alliée à des graphismes somptueux font de ce jeu un must du genre. Speed Busters sera parfait pour se défouler le soir après une journée de stress et le côté mauvais garçon ajoute encore au plaisir. Seule une longévité incertaine et la nécessité d'une configuration musclée entache un peu cette idylle.

L'avis de Gilles

Mais où fait la police ? Voilà un jeu de bagnoles comme je les aime : foncer pied au plancher, cogner tout ce qui bouge et faire exploser les radars. Les voitures se pilotent bien, les décors sont superbes et la vitesse extrême. En plus, on s'amuse comme un fou, surtout à plusieurs. Mais ma partie préférée, c'est "customiser" la voiture avec les sous gagnés pendant la course. Rien de tel qu'un petit spoiler ou un moteur trafiqué pour exploser les copains sur le circuit.

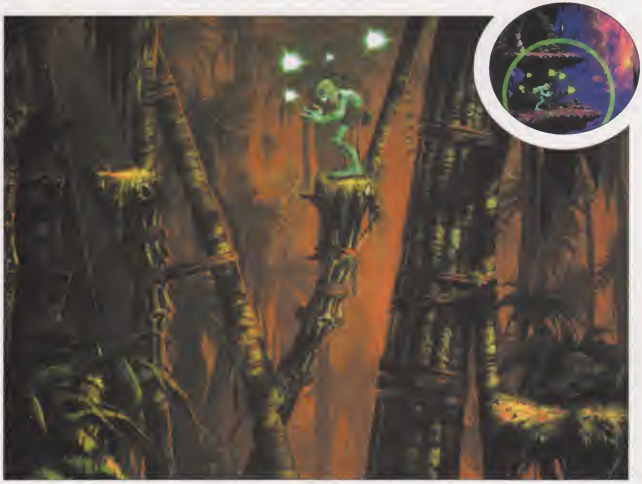
HELLO! (AGAIN)

Par Stéphane Belin

Il n'aura pas fallu attendre plus d'une année pour voir apparaître la suite d'un des jeux de plates-formes les plus attachants du PC. Mais malgré un jeu toujours aussi prenant, cette apparente performance s'explique peut-être par le manque de nouveautés de cet épisode.

QU'ON ne s'y trompe pas, cet exode prend dès le départ des allures de *remake*, tant sur le plan technique que créatif. Les habitués y retrouveront l'ambiance qui fit le succès du premier épisode, ainsi que les principaux protagonistes, des immondes Paramites à cet handicapé de Abe en passant par les éternels Sligs, toujours aussi amoureux des flingues. Mais là où *L'Exode* pèche un peu, c'est qu'il s'accompagne également des quelques défauts (et parfois même *bugs*) du premier jeu. Ceux qui ont passé des heures sur le premier épisode me comprendront quand je leur dirai qu'il est toujours très difficile de sauter dans un conduit en pleine course ou que *Abe* a toujours une fâcheuse tendance à téléscoper un mur quand il a une meute de Scrabs au train. Rassurez-vous, ces approximations, si vous avez de bons nerfs, ne seront l'occasion que de quelques jurons incontrôlés. Pour ceux qui seraient passés à côté de la formidable *Odyssée d'Abe* l'an dernier, sachez simplement que votre objectif sera ici encore de contrôler un personnage aussi laid que maladroit, dans une quête où son principal objectif est de sauver ses congénères. Le problème étant que ceux-ci sont à peu près aussi intelligents que des Lemmings et aussi véloces que des Flamby. Il en résulte que vous devrez mettre à profit toutes les (faibles) capacités de *Abe* pour éviter de les voir fusillés, broyés, concassés, écrasés, dévorés ou débités en morceaux. Parmi les compétences du Mudokon héros, vous aurez notamment la possibilité de prendre possession du corps de vos adversaires pour les obliger à jouer contre leur camp. Parmi les grands moments déjà présents dans le premier, on note le Slig (une espèce de mutant moche tendance néo-nazi) qui ordonne à un Slug (pour conserver l'analogie, la version *alien* du berger allemand...) de se jeter sur un de ses collègues. Mais de nouvelles possibilités interviennent avec, par exemple, des dialogues surréalistes entre Paramites (jamais je n'aurais cru parler aussi bien paramite !). Les pièges sont nombreux et variés, et malgré les heures que j'avais passées sur le premier jeu, j'ai eu beaucoup de plaisir à trouver la solution aux situations les plus tordues. Les interactions entre les personnages sont plus poussées et on peut même utiliser quelques véhicules comme le wagon de mine, assez meurtrier (pour les ennemis, mais aussi pour les Mudokons !). De même, en plus de Mudokons valides, déjà très cons, on trouve maintenant des Mudokons rieurs (qu'il faudra calmer d'une grande claque), colériques (que vous devrez vite apaiser sous peine que le tout dégénère en baston générale), malades (qui ne sont bons à rien),

En prenant possession d'un Paramite, vous pouvez grimper aux toiles et tirer sur les cordes.



Les graphistes n'ont pas vraiment perdu la main pour les décors.

Un des passages bourrins, au cours duquel on écrase un peu tout en wagon de mine.

aveugles (les pires, qui se jettent avec joie dans tous les pièges), et même dépressifs. Quant à la réalisation, elle est toujours exemplaire, et le petit encadré consacré aux infographistes du jeu devrait vous convaincre de leur compétence. Je terminerai en disant que l'*Exode d'Abe*, sans être une révolution, est une suite qui satisfera les *fans* du premier épisode et qui émerveillera ceux pour qui c'est la première aventure. D'autant que si la difficulté n'a pas été revue à la baisse, la possibilité de sauver votre progression à n'importe quel moment rend le jeu infiniment plus agréable à jouer. ■

Pas besoin d'être nouveau pour être génial.

DES ARTISTES DANS LE JEU VIDÉO, ÇA EXISTE !

Laissez-moi vous dire quel respect j'ai pour les graphistes responsables des animations et des décors de l'Exode d'Abe. Ce ne sont pas des techniciens (bien que leur maîtrise technique soit parfaite), puisque vous tomberez sous le charme sans avoir besoin d'être noyé sous les effets spéciaux. Ce ne sont pas non plus des intellos torturés. Après tout, il ne s'agit que de jeu vidéo, et personne ne se prend ici au sérieux. Ce sont juste des animateurs-nés (et certainement de gros travailleurs !), à qui je veux dire bravo. Pas le bravo poli. Le bravo italien, celui qu'on crie au théâtre. Car leurs personnages vivent, s'expriment et bougent dans un univers envoûtant. Qu'on donne de l'argent à ces gens pour qu'ils fassent un long-métrage d'animation, et qu'on en donne aux autodidactes de Core pour apprendre l'animation. Et je décide d'arracher des mains de Lara Croft (qui a autant de présence dans ses cinématiques qu'une star du porno) le sceptre d'ambassadrice du jeu vidéo, pour le balancer à Abe... qui le prend sur la tronche. Mais il fait ça avec tellement de classe...

Et les autres...

Le premier *Oddworld* est toujours une valeur sûre et ressemble comme un frère au jeu testé ici. Mais au même prix, autant opter pour le dernier, d'autant que vous pourrez sauvegarder n'importe quand. *Heart of Darkness*, de Infogrames, est également intéressant mais n'offre pas une aussi belle réalisation. Il a de plus une durée de vie un peu courte, en comparaison avec *L'Exode d'Abe*.

L'avis de Cracker — 17

Étonnant de voir à quel point ça peut m'emmerder dans tous les genres. Il faut n'avoir rien de nouveau sur mon bureau en premier. Et à quel point j'ai été pris par L'Exode d'Abe, qui n'a rien de nouveau non plus. Mais la magie opère toujours. Le jeu est intéressant, bien dosé, et tout s'enchaînent merveilleusement. La possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment est toujours d'un "plus" incontestable.

L'avis de Mudanchee

Hélas ! Alors, moi qui suis certainement le plus grand de l'équipe (mauvaises langues, puisque j'étais déjà grand dans le précédent épisode que j'ai vu que je suis grand !), j'ai commencé par Abe. Mais c'est vrai que les objets ne sont pas très clairs, avec leur couleur en gris toujours variée. Et globalement, mieux les illustrations. Un retour dans cet univers un peu les mêmes choses. Nos grandes aventures ont intérêt à être plus variées, ou on risque les vieux problèmes.

POUR L'OUVERTURE DE NOTRE NOUVEAU MAGASIN VOUS ALLEZ PROFITER D'OFFRES INCROYABLES

Premier site français de vente informatique en ligne, One BYTE c'est une sélection rigoureuse de produits High-Tech, souvent en avant première, à des prix fous.

25000 VISITES PAR MOIS !
120000 PAGES VUES ...
3000 ABONNÉS AU CLUB...

Des remises à jour régulières, un club donnant accès à des avantages exclusifs, des promotions en permanence, des destockages, des fiches techniques détaillées, One BYTE est le site incontournable de la vente en ligne.

Disque dur 9.1Go U-DMA

Voici l'un des meilleurs disques dure du marché : Marque Seagate, 512Ko de cache, vitesse de 7200 tr/mn. Temps d'accès de 8ms. Interface Ultra DMA (IDE).

A-Trend 6240 (BX)

VOICI L'UNE DES MEILLEURE CARTE MÈRE BX DU MARCHÉ.

MAIS SURTOUT L'UNE DES PLUS FIABLE. EVOLUTIVE JUSQU'À 780MHZ CETTE CARTE POSSÈDE 5 BUS PCI, 2BUS ISA ET 1 BUS AGP. A SUPPORTE DIMM. RÉGLAGE DE LA FRÉQUENCE CPU PAR LE BIOS. FONCTIONS DE GESTION D'ÉNERGIE (CONTRÔLE DE TEMPÉRATURES, DES FONCTIONNEMENT DES VENTILATEURS, MISES EN VEILLE, VOLTAGE, ETC...). CERTIFIÉE MICROSOFT PC98. CONNECTEUR SB-LINK. LIVRÉE AVEC INTEL LANDESK CLIENT MANAGER, UN CAPTEUR DE TEMPÉRATURE CPU.

KIT PLEXTOR

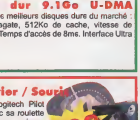
OFFREZ VOUS L'ENSEMBLE IDÉAL POUR LA GRAVURE.

LA DUPLICATION ET L'EXTRACTION AUDIO AVEC LES DEUX MEILLEURS PRODUITS DU LEADER DANS LE DOMAINE : PLEXTOR.
CET ENSEMBLE COMPREND LE LECTEUR 14-32X ULTRA SCSI (512KO CACHE, 80MB DE TEMPS D'ACCÈS) ET LE GRAVEUR 4X/12X SCSI EN VERSION INTERNE AINSI QUE LES LOGICIELS DE GRAVURE ET DES MÉDIAS (2 CD-R).
CETTE OFFRE EST RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE GEN 4 SUR PRÉSENTATION DE CETTE PUBLICITÉ.

CARTE TUNER NICAM STEREO

LA WINTV DU FABRIQUANT AMÉRICAIN HAUPPAUGE EST UNE CARTE TUNER TV SUR BUS PCI AUX FORMATS PAL/SECAM/NTSC, NICAM STÉRÉO, CETTE CARTE PERMET LA CAPTURE D'IMAGES OU DE SÉQUENCES. COMPATIBLE TELETEXTE ELLE RECOIT JUSQU'À 125 CHAINES. CETTE CARTE UTILISE LE CÉLÈBRE BT-848.

Kit clavier / Souris



La souris Logitech Pilot Mouse+ avec sa roulette centrale pour naviguer dans les applications. De plus cette roulette est entièrement programmable afin que chacun puisse la paramétrer à son goût.
Afin d'utiliser pleinement cette fabuleuse souris nous y joignons GRATUITEMENT un tapis sours tout aussi révolutionnaire : Le 3M précision. Sa surface composée d'une toute nouvelle texture ainsi que sa forme et son épaisseur sont étudiées pour améliorer la précision du pointage et éviter encrassement at fatigue.
Enfin, pour pouvoir être prêt lors du pessage è la monnaie unique, ce kit intègre un clavier 105 touches PS/2 avec une touche Euro !

KIT Dolby Teac

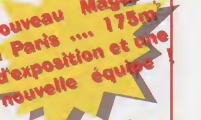
LE SON COMME AU CINEMA

Teac signe avec ses PowerMax 1000 un ensemble de restitution sonora digne des meilleures salles de cinéma. En effet avec ses 5 hauts parleurs et son caisson de basse télécommandé, ses 5 ambiances préprogrammées, cet ensemble est à même de restituer le son en Dolby Surround pour une puissance sonore de .... 1000 Watts PMPO.

XPERT@PLAY 98 8MO AGP
+ FILM DVD MICROCOSMOS
+ JEU INCOMING
+ PHOTOSUITE SE
+ LOGICIEL DVD ZONE 2

Nouveau Magasin à Paris .... 175m² d'exposition et une nouvelle équipe !

.... et des prix fous !

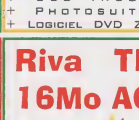


Wicked 3D

Offrez vous la meilleure voodoo-2 ! Jusqu'à 40% plus rapide sous Direct X, des fonctions inédites (compatible avec TOUTES les autres voodoo-2 en SLI), des résolutions plus élevées (jusqu'en 1024x1024) et des remises sur des jeux !

SOUND BLASTER LIVE + ENSEMBLE HAUTS PARLEURS 4.1 CREATIVE

Riva TNT 16Mo AGP



19" HITACHI CM751E

L'UN DES MEILLEURS 19" DU MARCHÉ PITCH HORIZONTAL 0.21, RÉSOLUTION JUSQU'EN 1600X1200. SURFACE D'AFFICHAGE DE 367X276MM, BAND PASSANTE 200MHZ, TCO95. GARANT 3 ANS SUR SITE (ÉCHANGE CHEZ VOUS

ACHETEZ AUJOURD'HUI LA TECHNOLOGIE DE DEMAIN

75 RUE DE BUZENVAL
75020 PARIS (MÉTRO BUZENVAL)
TEL : 01.43.56.53.00 / FAX : 01.43.56.53.03

•Pour en savoir plus :

Promotions

http://www.1byte.com/

Tarifs en temps reel

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks.

NON, NE CHERCHEZ PAS C'EST ENCORE CHEZ NOUS QUE ÇA SE PASSE !

Isidore +!

Processeur **Pentium II 350Mhz** (bus 100Mhz, 512Ko cache à 175 Mhz)

Carte mère chipset **intel BX** (Marque **A-Trend** modèle ATC-6220) (Evolutive à 784Mhz, Gestion complète de l' énergie et des températures du PC)

Mémoire **64Mo** SDRAM PC100 à **8ns**

Disque dur Ultra DMA **4,3Go** 5400tr
Lecteur **Cédérom 36X** IDE

Carte vidéo **Intel i740** 8Mo AGP 2x
Carte son **Yamaha 64voies PCI** **(Wavetable GM/XG + 16 pistes digitales)**

Clavier PS/2 105 touches + euro
Souris PS/2 **Logitech Pilot+**

Boitiers **ATX** certifiés CE (Alimentation 250W, Middle tour) (3x3,5" + 4x5,25")

Lecteur Disquettes 1,44Mo

Ecran **17"** 1280x1024 pitch 0,28 (garanti 1 an sur site par échange chez vous)

PC GARANTI 1 AN PIECES ET MAIN D'OEUVRE PAR RETOUR EN NOS ATELIERS.

Garantie 1 an retour Atelier sur les U.C. (Option garantie sur site Paris et R.P. : +790 Fttc)
Garantie 1 ou 3 ans site sur les écrans

Accès au service Loca Parc*
(*Mise à disposition gratuitement d'un parc de périphériques pour une période de 10 jours par an pour l'achat d'un PC).

DISPONIBLE EN 24 HEURES MAXIMUM*
*hors délais de transports, dans la réserve des stocks disponibles

6490 Francs TTC

OFFRE VALABLE DU 01/12/98 AU 30/12/98 DANS LA LIMITE DES STOCKS

ACHETEZ AUJOURD'HUI L'ORDINATEUR DE DEMAIN

75 RUE DE BUZENVAL
75020 PARIS
TEL : 01.43.56.53.00 / FAX : 01.43.56.53.03
(MÉTRO BUZENVAL - LIGNE 9)

•Pour en savoir plus :
Autres modèles et options
▸ http://www.1byte.com/
Promotions

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks.

Les 35 heures? Connais pas!

Par Jérôme Bohbot

Avec ce troisième volet, Settlers *devient un péplum presque hollywoodien, commencé à l'aube du PC... Reste à savoir si les petits bonshommes de ce monument tiennent encore la route... Bref,* The Settlers III *est-il le dernier soupir d'un dinosaure ou la renaissance d'un* hit?

DANS l'antiquité, quand les dieux s'amusent, cela finit toujours par être aux dépens des hommes. Des décennies de débauche et d'oisiveté ont plus qu'émoussé la fougue de Jupiter, Horus et Ch'ih-Yu... et provoqué le courroux de leur pair. Les voici maintenant obligés de choisir chacun un héros, qui saura mener son peuple à la domination des autres. Et me voilà, moi, pauvre joueur à la tête d'une civilisation renaissante... et ce n'est pas une sinécure !

Rome, l'Égypte et la Chine se lancent dans une compétition, matérialisée par trois campagnes, d'un niveau de difficulté progressif. S'il est possible de jouer de simples scénarios, les campagnes offrent beaucoup plus d'intérêt. Le moteur du jeu est simple et classique. Les trois quarts de l'écran sont occupés par la carte de jeu en temps réel, représentant le paysage, les personnages et les bâtiments en 3D isométrique. Le tout s'affichant jusqu'en 1 024 x 768 avec une qualité graphique remarquable. L'ensemble se gère aisément à la souris à partir des icônes du menu, qui constituent le quart gauche de l'écran.

Ce qui est en revanche beaucoup plus compliqué, c'est le jeu lui-même. L'exhaustivité des choix offerts demande un minimum d'apprentissage. Heureusement, un *tutorial* permet de maîtriser assez rapidement les grands principes et les commandes du jeu. Les fanatiques de la série ne seront pas dépaysés, *Settlers III* reste très fidèle à l'esprit de ses prédécesseurs. L'accent est mis sur la construction et le développement économique des colonies, qui permettront à terme de contrôler tout ou partie de la carte de jeu, en fonction des objectifs du scénario. L'aspect militaire joue un rôle important mais reste secondaire. Les frontières de votre territoire sont repoussées au gré des fortifications bâties et occupées par des soldats. Chaque fois qu'un de ces ouvrages est capturé ou détruit, la frontière est repoussée, les bâtiments qui s'y trouvent sont automatiquement détruits. Le réseau de fortifications est l'épine dorsale de chaque colonie et reste l'une des grandes originalités du jeu.

● **Les graphismes sont soignés. Vous apprécierez ce F4 égyptien dans la pure tradition Ancien Empire.**

Au chapitre de la gestion et du développement, *Settlers III* offre beaucoup de subtilités. Chaque matière première trouvée sur le terrain nécessite un spécialiste (bûcheron, mineur, casseur de pierre etc.) pour le ramassage. Ces matériaux sont ensuite retraités chez des artisans. Les troncs d'arbre transformés en planches dans une scierie, le minerai de fer fondu en lingots chez un forgeron, etc. Ils serviront à produire outils et armes pour de nouveaux ouvriers et soldats. En fait, c'est un véritable cercle à l'intérieur duquel tout s'imbrique. Il faut réfléchir à ce que l'on construit et dans quel ordre, au risque, parfois, de se retrouver coincé sans matériaux et sans pouvoir en récolter...

Au cœur du système, il y a votre population : une foule de petits bonshommes qui courent dans tous les sens. Votre première préoccupation : la démographie. Pour l'augmenter, vous devez construire des habitations. Les nouveaux arrivants sont, en fonction des paramètres que vous avez choisis, terrassiers, bâtisseurs ou personnages en attente d'un travail. Vous pourrez nommer des spécialistes (géologues,

L'évolution des graphismes et de l'interface entre Settlers II et Settlers III est saisissante.

espions, pionniers et porteurs). Artisans et soldats sont, eux, recrutés automatiquement en fonction des besoins que vous avez exprimés et sous réserve de pouvoir être équipés. Chaque fois qu'un artisan est nécessaire, si l'outil adéquat se trouve dans vos stocks, un habitant libre occupe la fonction vacante. La plupart des personnages agissent automatiquement, seuls les soldats et les spécialistes peuvent être sélectionnés pour recevoir des ordres précis.

Une fois installé et vos défenses consolidées, il faudra souvent lever une armée pour éliminer l'adversaire. Mais le plus difficile aura été déjà fait. Une partie de votre production de fer ira à la fabrication d'armes qui, stockées à la caserne, équiperont les nouvelles recrues. Cette partie du jeu est en général l'estocade finale. Attention, il faudra de temps en temps se montrer belliqueux en cours de partie pour prendre le contrôle de zones contenant des matières premières. Ne négligez donc pas vos troupes…

Settlers III vous réservera encore bien des surprises, transports et commerce maritime, temples et interventions divines sont entre autres au programme. Complété d'un éditeur de scénarios et d'un mode Multijoueur, le résultat est un jeu vraiment très bon, compliqué juste comme il faut, mais qui vous promet de très, très, très nombreuses heures de jeu… ■

Les combats sont menés en temps réel. Après sélection des soldats, un simple clic de souris suffit à ordonner une attaque.

Les frontières limitent l'expansion des colonies. Pour les repousser, il faut bâtir des fortifications.

La pierre et le bois sont indispensables pour bâtir vos cités, mais sans mines et artisanat, vous ne pourrez créer ni nouveaux travailleurs, ni soldats.

150 personnages différents, 110 bâtiments, Settlers crève l'écran!

Et les autres...

Settlers III développe un thème moins axé sur le combat que la plupart des simulations en temps réel du marché. On peut cependant le rapprocher du médiéval *Chevaliers et Camelots*, qui vient de paraître chez le même éditeur, ou encore de *Conqueror A.D. 1086* (Sierra). *Age of Empires* de Microsoft développe un peu le même thème sur fond historique antique et devrait s'étoffer très bientôt d'une extension appelée *Rise of Rome*. Mais le plus proche dans l'esprit est certainement *Cæsar III* (Sierra).

L'avis de Jérôme 17

Bien spécialement séduite par l'épisode précédent, j'ai choisi Settlers III avec une certaine méfiance. Un mauvais outrage au système de ce jeu original, beaucoup moins intéressant que ceux du même genre. Ouf! Il est très bien, le développement de la production, des matières premières et des produits finis. L'aspect combat n'est pourtant pas délirant mais il lève d'une classe cent dans un deuxième temps et ne peut se faire qu'à partir d'une société bien développée. Un seul ustensile défaut demeure à mon avis: la durée des parties.

L'avis de Chipster

Si les deux premiers episodes de la série Settlers m'avaient ennuyé, les exploits de jeunesse ont en grande partie été gommés avec ce troisième volet. Les amateurs de stratégie en temps réel seront comblés par le gameplay de ce jeu. Il faut effectivement souligner que Settlers III demande un grand investissement tant les parties sont longues et que la victoire n'intervient qu'après que votre civilisation soit suffisamment développée.

UN TRAIN PEUT EN CACHER UN AUTRE

Par Jérôme Bohbot

■ GENRE
Stratégie/gestion.
■ ÉDITEUR
Pop Top Software/ Take2 Interactive.
■ LANGUE
Française.
■ PRIX
Moins de 350 F.
■ CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 166, 32 Mo de RAM.
■ MULTIJOUEUR
Oui.

Début 90, Sid Meier vient encore de révolutionner un peu plus le monde des jeux micro avec une simulation ferroviaire intitulée Railroad Tycoon... *Fin 98, une suite arrive en gare ! Attention, si vous essayez, vous ne jouerez jamais plus au petit train comme avant...*

JE me suis longtemps demandé quelle était la signification du mot Tycoon, pas vous ? Et bien, dictionnaire en main, cela veut dire "homme d'affaire riche et influent", dans le cas présent, "baron du rail". On pouvait s'en douter. Mais le plus surprenant reste sans aucun doute l'étymologie du mot qui vient du japonais *taikun*, terme utilisé pour désigner un *Shogun*, qui puise ses racines dans les mots chinois *tai* (grand) et *kiun* (prince). Les ouvriers qui ont construit les chemins de fer américains au XIX* siècle étaient en grande partie des Chinois, lumineux non ? Ce détour linguistique nous ramène directement aux voies ferrées, ou plutôt à leur construction, car c'est bien évidemment le thème de *Railroad Tycoon II*. Cette simulation vous propulse à la tête d'une compagnie ferroviaire. En partant de quelques kilomètres de voies, il faut arriver à bâtir un véritable empire industriel et financier entre 1830 et jusqu'à l'an 2000. Le jeu s'oriente sur deux axes principaux : d'abord, la construction de voies ferrées, la mise en place d'un réseau qui, au fur et à mesure des gares que l'on bâtit, devient de plus en plus complexe à administrer. Puis, la partie économique, qui permet d'appeler des capitaux et d'accéder à la Bourse, tant pour dynamiser sa compagnie que torpiller les sociétés adverses. Seule une maîtrise des ces deux aspects du jeu permet d'accéder à la victoire. C'est d'ailleurs la principale différence entre cette version du jeu et le Railroad Tycoon original, dans lequel l'aspect économique était beaucoup moins développé. Sans oublier, bien sûr, la qualité des graphismes (les cartes de jeu peuvent s'afficher en 1 024 x 768), la bande son plutôt soignée, un mode Multijoueur et un éditeur de cartes qui permet de créer ses propres scénarios.

La complexité de *Railroad Tycoon II* se traduit d'emblée par l'interface principale où pas moins de 17 icônes et curseurs permettent d'accéder aux fonctions principales et de régler l'affichage. Complété par deux écrans de contrôle et une mini-carte, l'ensemble renvoie presque systématiquement à une multitude d'écrans de contrôle. Dans un premier temps, il faut créer sa propre compagnie. Passé cette étape, il reste à relier deux villes par une voie ferrée, y construire une gare à chaque extrémité et acheter un train... Ouf ! La partie peut réellement commencer. Chaque ville desservie par une gare produit des marchandises et en consomme. Toute l'astuce consiste à apporter le fret ou les passagers nécessaires d'une gare à l'autre. Si le problème ne se pose pas avec deux gares... à partir de cinq ou six, cela commence à devenir compliqué. Si l'on y ajoute l'entretien des trains, l'encombrement des voies et les combinaisons de matières premières qui permettent de fabriquer des produits finis, cela relègue les casse-tête les plus ardus au rang de puzzle pour bébé, un vrai plaisir pour les joueurs masochistes que nous sommes ! Mais pour corser un peu plus le tout, il faut compter sur l'aspect financier du jeu. Bien qu'en mode "bac à sable" les finances de l'entreprise soient mises au placard, je vous conseille fortement d'adopter l'option "modèle financier" qui offre toute sa dimension au jeu. En gros, le niveau de difficulté d'une partie est principalement pondéré par le modèle économique choisi (à quelques nuances près). Ainsi, vous pouvez spéculer à titre personnel en fonction de votre fortune. L'achat d'actions augmente votre portefeuille de titres et fait monter son cours, la vente vous permet de récupérer des liquidités et fait baisser sa valeur... En mode financier expert, on rajoute des trucs bizarres comme l'achat sur marge ou la vente à découvert d'actions. J'ai fait perdre ses che-

● **L'interface principale permet plusieurs niveaux de zoom sur la carte de jeu. La résolution monte jusqu'à 1 024 x 768 et les graphismes sont plutôt soignés.**

● **Chaque ville produit des marchandises et en réclame, toute l'astuce consiste à transporter fret et passagers dans le bon sens, vers les bonnes destinations.**

● **Le volet financier permet d'accéder à la Bourse. Achat et émission d'actions et de titres, spéculations et coups bas sont au rendez-vous.**

● **L'achat d'un train est un point important. Il faut savoir concilier vitesse, fiabilité et coût d'entretien, et dans certains cas, être capable de grimper des côtes...**

veux à un ami qui travaille dans la Bourse et qui a vainement essayé de m'expliquer douze fois ce que cela voulait dire. La subtilité, c'est que vous pouvez aussi influencer les marchés, par le biais de votre entreprise, par l'émission ou le rachat d'actions ou de titres. Cela permet de gagner de l'argent, mais c'est aussi un super moyen pour se faire mettre à la porte par des actionnaires mécontents !

Heureusement, *Railroad Tycoon II* propose un *tutorial* qui vous guidera pas à pas pour la prise en main du jeu. La lecture d'une partie du manuel reste cependant nécessaire. Il vous suffit alors de développer son réseau petit à petit en fonction de ses finances et le tour est joué. Mais il faudra quand même pas mal d'heures et quelques litres de café avant d'atteindre l'objectif fixé pour chaque partie. ■

Les débuts de la World Company.

● **Établir des itinéraires pour chacun de ses trains et les composer en fonction de chaque marchandise disponible est une des grandes difficultés du jeu.**

Et les autres...

Passons sur le *Railroad Tycoon* original, bourré de qualités mais aux graphismes dépassés, et citons plutôt *Transport Tycoon Deluxe*, qui vous propose de gérer une compagnie de transports en tout genre : trains, camions, avions, bateaux. Le jeu est riche et facile à prendre en main, même si la complexité qu'engendre la gestion de plusieurs modes de transport risque de noyer le joueur qui n'aura pas géré tout cela de façon limpide dès le début. Si l'architecture du jeu va moins en profondeur que celle de *Railroad Tycoon II*, le défi reste présent.

L'avis de Jérôme

16

Railroad Tycoon II est long à maîtriser, même pour ceux qui ont connu le jeu original. Il s'étoffe d'un volet économique complexe où vous devrez maîtriser les arcanes de la Bourse pour parvenir à écraser vos concurrents. C'est un jeu passionnant, d'une longévité énorme. Jouez sans scrupules, la guerre des compagnies ferroviaires fut sans pitié au point qu'un journaliste américain abandait le sujet vers 1860 en remarquant que "le vice et le crime marchent la tête haute"...

L'avis de Maître K.

Je ne suis pas aussi enthousiaste que Jérôme. Refaire un Railroad Tycoon en bénéficiant de la technologie moderne était une excellente idée. Malheureusement, l'ergonomie a été sacrifiée aux graphismes. L'interface manque de clarté et les menus ne sont pas très logiques. Pire encore, certains aspects sont moins bien rendus dans la deuxième mouture. Il n'y a plus de guerre tarifaire et en règle générale la gestion vis à vis des concurrents est lourdingue. Si le jeu reste intéressant, le chef-d'œuvre original aurait mérité un lifting plus réfléchi.

RECHUTE RADIOACTIVE

Par David Choquet

Fallout, premier du nom, avait avec succès renoué avec la grande tradition du jeu de rôle pur et dur sur ordinateur. Sa suite n'offre que peu de changements, ce qui ne peut que réjouir les amateurs du genre.

MON grand-père était l'Élu. J'ai hérité du titre. Je pensais que ça voulait dire être idôlatré, avoir les femmes à ses pieds, recevoir nombre de cadeaux, etc., etc. Erreur. Mon pépé a mérité le titre, à mon tour de prouver que je le mérite. Et je n'ai pas le droit de refuser : on me tuerait sur place. Mon grand-père avait, paraît-il, sauvé ce qui restait de l'humanité de la menace mutante, résultat de la guerre nucléaire qui éclata cinq générations plus tôt. Cela n'a cependant pas empêché le monde de ressembler à une gigantesque décharge. Pépé aurait cependant parlé d'un objet extraordinaire, le GECK, un *kit* de construction de jardin d'Éden, qui pourrait redonner au monde une allure de paradis. Trop fatigué pour aller le chercher, pépé a légué à ses descendants le devoir de retrouver le GECK. Papa s'est viandé, c'est à mon tour de m'y coller. T'as de la chance d'être mort, pépé, sinon j'te ferais moi-même la peau. Merci pour le cadeau empoisonné...

Ahhh... du bon vieux jeu de rôle des familles. *Fallout 2* est à quelques petits détails près identique à son prédécesseur : la réalisation en 3D isométrique est toujours aussi réussie, avec de superbes graphismes détaillés ; les règles du jeu de rôle sont les mêmes, avec la feuille de personnage évolutive, les combats au tour à tour, les nombreuses quêtes essentielles ou non à la ligne directrice de l'intrigue principale, et une liberté d'action véritable. L'évolution de votre personnage n'a que votre façon de voir les choses comme limite. Dans la plupart des situations, vous aurez en effet le choix de votre attitude. La majorité des quêtes peut en effet être approchée de diverses manières. Par exemple, vous aurez le choix entre combattre des marchands d'esclaves ou rentrer dans leurs rangs. Entre être un redresseur de tort ou un simple voleur. Vous pourrez doubler tel personnage vous assignant une quête, ou au contraire l'aider loyalement. Les attitudes des autres personnages rencontrés se modifieront suivant les cas de figure, votre réputation sera différente suivant vos actes, et ce tout au long du jeu. On retrouve dans *Fallout 2* cette grande liberté d'action qui a su faire le succès du premier épisode, en plus travaillé encore. De même, le monde de *Fallout 2* est plus grand, offrant plus de quêtes accessoires, plus de lieux à visiter, plus de monstres, bref, plus de tout. Les quelques défauts du premier jeu ont presque tous été corrigés : vous ne serez plus coincé par des personnages non-joueurs et vous pourrez diriger plus intelligemment ceux qui vous suivront dans vos péripéties en combat (en tour à tour). Le jeu n'est cependant toujours pas exempt de défauts : si des ennemis sortent de la carte de combat, vos acolytes les suivent hors-écran, ce qu'il vous est impossible de faire. Il ne vous reste donc plus qu'à attendre que ça se passe, et croiser les doigts. Les véritables nouveautés de *Fallout 2* sont la possibilité d'utiliser un véhicule qui réduira les temps de voyage et les risques d'agression, et surtout la possibilité de bricoler vos armes pour les rendre plus performantes... ou les ficher en l'air par maladresse.

Le peu de différences notables entre Fallout et *Fallout 2*est à double tranchant : aussi agréable soit-il de retrouver un jeu de qualité, avec une réalisation bien connue et une efficacité éprouvée, le joueur qui a apprécié le premier épisode risque de regretter cette grande ressemblance. Si tout ce qui a fait le succès de *Fallout* a été "gonflé" (taille du monde, nombre de quêtes), trop rares sont les améliorations autres que correctives pour empêcher

La cheftaine de notre village est complètement gâteuse.

La feuille de personnage est digne des meilleurs jeux de rôle papier.

Ne laissez pas les mutants approcher : ils frappent fort !

Certains lieux utilisent encore la technologie préapocalyptique.

toute personne ayant joué à *Fallout* de se dire que son successeur n'est qu'une extension dotée de *patches*. Une version "allégée" de *Fallout 2* à petit prix, nécessitant *Fallout*, aurait été plus qu'appréciable. En attendant une probable compilation *Fallout*, les amateurs de jeux de rôle sur ordinateur pourront tout de même passer de nombreuses heures sur *Fallout 2*, et retrouver l'univers postapocalyptique de qualité servi par un scénario riche. La durée de vie est par ailleurs augmentée par la possibilité de rejouer au jeu sous une optique différente : une première fois "gros bourrin surarmé qui réfléchit avec le percuteur de son arme", une autre "voleur fourbe préférant intriguer que combattre", ou encore..., suivant votre humeur... ■

Une longue aventure parsemée de multiples quêtes.

Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour gagner un peu d'argent...

Et les autres...

À part *Fallout* et bientôt *Baldur's Gate*, tous deux édités par Interplay, rares sont les jeux de rôle traditionnels récents. Malgré quelques défauts de réalisation qui gâchent un peu le plaisir de jeu, *Fallout*, premier du nom est encore l'un des meilleurs jeux de rôle sur ordinateur. Ceux qui n'apprécient que moyennement l'univers postapocalyptique devront attendre la sortie prochaine de *Baldur's Gate*, sous la licence de Advanced *Dungeons and Dragons*.

L'avis de Chipster 16

Ceux qui ont apprécié Fallout vont retrouver la même ambiance, les mêmes graphismes, le même... tout en bien plus grand. Comme son prédécesseur Fallout 2 est un incontournable pour tous les "pilotes" sur ordinateur qui retrouveront le même plaisir de jeu, mais seront certainement un petit peu déçus par la brièveté du second épisode, revendiquant plus d'une extension qu'à un véritable nouveau jeu. Malgré tout, Fallout 2 est sans conteste une réussite.

L'avis de Radioactive-man

Si au premier abord, ma pensée fut que Interplay se foutait de ma gueule en me resservant avec Fallout 2 le premier episode, patiné et retouché au niveau du scénario, avec un quasi-inexistant outil de développement, je n'ai pu décrocher du jeu. La recette du premier Fallout étant toujours aussi efficace, les deux jeux réunis ont pu me passer les dix-sept mois qui sont la meilleure adaptation informatique des principes de jeu de rôle traditionnels sur table : liberté d'attitude, quêtes multiples, etc.

LA GAMME GRAPHIQUE

OU

OU

MDK DE INTERPLAY
VERSION OEM

+

POWERBOAT RACING DE VR SPORTS INTERPLAY
VERSION OEM

+

NEWS

CARTE SON

A3D HARDWARE

MIEUX QUE DE LA STEREO, ENFIN UN VERITABLE EFFET

3D

(SURROUND SOUND SYSTEMS)

APRÈS DES ANNÉES D'EXPÉRIENCES ET BASÉ SUR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES DE CARTE GRAPHIQUE, UNE NOUVELLE GAMME EST DISTRIBUÉE EN FRANCE **SUNSET GRAPHIC**. QUELQUE SOIT VOTRE TYPE D'APPLICATION, LA GAMME RÉPOND À VOS BESOINS. AVEC UNE ÉVOLUTION PERMANENTE DE SON CATALOGUE DMD SOFT + PEUT SE PRÉVALOIR D'ÊTRE LE SPÉCIALISTE DE LA CARTE GRAPHIQUE.

Tous les prix sont modifiables sans préavis, photos non contractuelles. Dans la limite des stocks Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire.

DMD SOFT
32 RUE VITRUVE 75020 PARIS TEL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04
115 RUE DE NEUILLY 93250 VILLEMOMBLE TEL : 01.48.94.84.71 FAX : 01.48.54.77.95
EMAIL : DMDSOFT @ CLUB-INTERNET.FR

2 the Max

VooDoo II ou Banshee
+ 2 jeux complets (oem)
+ 1 Carte Son 3D
990 F TTC

VooDoo II ou Banshee
+ 2 jeux complets (oem)
850 F TTC

S3 Savage
+ 2 jeux complets (oem)
+ 1 Carte Son 3D
790 F TTC

S3 Savage
+ 2 jeux complets (oem)
690 F TTC

TARIF (sans jeux)

3Dfx VOODOO				
SUNSET		VooDoo II	12 Mb EDO	PCI	750 F TTC
SUNSET		VooDoo Banshee	16 Mb SDRAM	AGP	750 F TTC
ATI				
SUNSET	NEWS	RAGE IIC	8 Mb EDO	AGP	290 F TTC
S3				
SUNSET		S3 VIRGE DX	4 Mb EDO	PCI	190 F TTC
SUNSET		S3 VIRGE GX2	4 Mb SGRAM	PCI	250 F TTC
SUNSET		S3 TRIO 3D	4 Mb SGRAM	AGP	250 F TTC
SUNSET		S3 SAVAGE	8 Mb SDRAM	AGP	590 F TTC
INTEL				
SUNSET		INTEL 740	8 Mb SDRAM	AGP	290 F TTC
3D LABS				
SUNSET		P2 POWER 3D	4 Mb SGRAM	AGP	350 F TTC
SUNSET		P2 POWER 3D	8 Mb SGRAM	AGP	390 F TTC
TSENG LABS				
SUNSET		ET6101	4.5 Mb	PCI	550 F TTC

Bon de commande a retourner à DMD Soft +

DESIGNATION PRODUITS	PRIX UNITAIRE	QTE	TOTAL TTC
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT	**50 F TTC**		**50 F TTC**

Signature Obligatoire

☐ Je règle comptant par chèque joint

☐ Je réglerai à réception de ma commande contre remboursement (moyennant 50 F TTC en plus des frais de livraison)

☐ Par carte bleue **N° Carte :** _____

Date d'expiration : __ /__

Nom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tél : _____ Fax : _____

Tous les prix sont modifiables sans préavis, photos non contractuelles. Dans la limite des stocks. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire.

DMD
32 rue Vitruve 75020 Paris Tel : 01.43.73.13.63 Fax : 01.43.73.13.04
115 rue de Neuilly 93250 Villemomble Tel : 01.48.94.84.71 Fax : 01.48.54.77.95
Email : dmdsoft @ club-internet.fr

LE NERF DE LA GUERRE

Par David Choquet

Après nous avoir baladés dans les airs avec Total Air War, *D.I D. nous ramène sur terre et nous propose de nous lancer dans un conflit terrestre d'envergure internationale.*

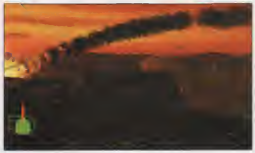
NE rigolez pas bêtement en voyant le nom du dernier jeu de D.I.D. Le titre n'est pas qu'un simple jeu de mots entre "guerre" et "orgasme", puisque *wargasm* est aussi un terme utilisé par les militaires pour définir le point culminant d'un conflit armé. L'univers de *Wargasm* est un hypothétique futur proche où les grandes puissances ont décidé de ne plus s'affronter que sur des champs de bataille virtuels. Aussi peu crédible que ça puisse paraître, cela permet une résolution des conflits n'engageant aucune perte humaine et un budget dérisoire. Ainsi, le jeu vous propose de devenir le général d'une de ces armées du Web et de vous frotter au monde entier. À votre service, vous aurez des tanks (légers ou lourds) ainsi que de simples troufions, que vous dirigerez sur une carte 3D, tel un dieu, ou au contraire directement, le jeu vous permettant de prendre le contrôle de chacune de vos unités à tout moment du jeu. Vous vous retrouverez ainsi sur le champ de bataille en 3D et passerez de la tactique à l'action. Ce passage à la prise en main directe des unités devient vite essentiel au jeu, l'intelligence artificielle des ennemis ne pouvant rapidement être vaincue que par le pilotage manuel, même si les attitudes de vos unités automatisées restent plus que correctes.

Si les décors de *Wargasm* manquent un peu de profondeur, l'impression de bataille est fort bien rendue, avec son lot d'explosions dans tous les sens et le grand nombre d'unités en action, renforçant l'atmosphère de tension indispensable à ce genre de jeu. Si la supériorité armée des tanks est incontestable, l'utilisation intelligente des simples soldats est cependant la clé du succès, grâce à leur petite taille, leur grande mobilité et surtout leur polyvalence en combat. L'embêtant, c'est qu'un soldat, ça s'écrase. L'alternance entre carte stratégique et action est essentielle, ne serait-ce que pour gérer les ravitaillements en hélicoptère ou les bombardements d'artillerie. La victoire dépend de votre capacité à gérer plusieurs fronts simultanément, et à savoir où et quand donner un petit coup de pouce à vos unités automatisées, en vous calant dans le siège (ou dans le caleçon, si c'est un soldat) de l'une d'elles.

Les très nombreuses missions du jeu manquent hélas un peu de variété : défendre un site, éradiquer toutes les forces adverses et raser une base sont les trois principaux buts qui vous seront proposés. On peut regretter que le jeu, se situant sur l'ensemble du globe, n'offre pas une plus grande variété dans les environnements qui, pour la plupart, sont des étendues vierges : déserts, plaines et montagnes. Des conflits en zone urbaine concentrée auraient pu offrir de très grands moments, aussi bien au niveau tactique qu'en ce qui concerne le combat sur le terrain.

Si le jeu manque un peu de variété et de profondeur en Solo (même si l'intelligence artificielle est un vrai défi), *Wargasm* prend toute sa dimension en Multijoueur, notamment grâce à la possibilité de combattre en coopération, chaque joueur pouvant prendre en main un véhicule différent, ce qui offre des perspectives tout à fait nouvelles de tactiques conjointes. Si l'ergonomie générale du jeu est

Argh ! ! ! Ils sont tombés dans le piège du lens-flare à deux balles !



La vue la plus pratique pour viser.

Un obus perdu, et c'est l'apocalypse...

simple, on peut cependant regretter l'impossibilité de redéfinir les commandes, celles d'origine n'étant pas toujours bienvenues. Si ce défaut peut être oublié par l'expérience, l'ergonomie du pilotage des véhicules et des soldats aurait mérité plus de souplesse. Partant sur un bon concept, *Wargasm* semble s'arrêter en route et ne sait, hélas, pas exploiter à fond le potentiel de ce dernier. Des options de stratégie plus évoluées et une plus grande variété dans l'action auraient été vraiment appréciables. ■

... Il ne manque plus que La Chevauchée des Walkyries!

Il a fait ses classes chez Terminator, lui ?

Et les autres...

Wargasm **joue la carte de l'alliance entre la stratégie et l'action, comme l'a fait plus tôt Activision avec *Battlezone*, mais avec plus de réussite : il réussit à inclure tous les principes des jeux de stratégie en temps réel à la *Command and Conquer* dans un jeu entièrement en 3D, qui vous met aux commandes d'un véhicule de commandement armé d'où vous pouvez aisément diriger gestion de ressources, construction de bâtiments ou d'unités et combats, grâce à une interface simple et tout bonnement géniale.**

L'avis de David

13

L'avis de Chipster

■ ÉDITEUR Electronic Arts.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
18
Simulation de football.

Fifa 99

Une fois encore, Electronic Arts réussit à nous bluffer avec sa nouvelle cuvée de simulation de football. Son prédécesseur, *Coupe du monde 98*, proposait déjà une excellente jouabilité, offrant une fluidité de jeu remarquable, de superbes et nombreuses animations tirées de *motion capture*, et une intelligence artificielle réaliste. La version 99 fait encore plus fort dans tous ces domaines. Les amateurs de ballon rond vont être ravis de retrouver des tonnes d'équipes nationales et internationales, modifiables à loisir, tout comme les joueurs eux-mêmes. Les mordus du football pourront ainsi actualiser les équipes (actuellement représentatives des compositions réelles) en quelques clics, et gérer aisément les transferts de joueurs (mais pas les pots-de-vin). Aux quelques coupes et championnats préétablis pourront s'ajouter des saisons paramétrables suivant votre gré. La richesse de *Fifa 99* et sa réalisation réussie en font la nouvelle référence en matière de simulation de foot.

D.C.

Shogo Mobile Armor Division

■ ÉDITEUR Microids.
■ LANGUE Anglaise.
■ PRIX Moins de 350 F.
14
Quake-like.

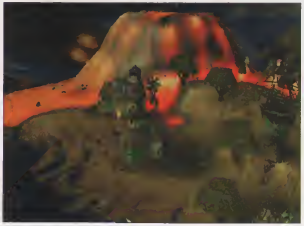
Face aux deux grosses pointures, du moins dans le genre *quake-like* (*Half-Life* et *Sin*), *Shogo* réussit à retenir l'attention grâce à un univers assez original, inspiré de l'ambiance des mangas, les dessins animés et bandes dessinées du Soleil-Levant. Suivant un scénario collant parfaitement à ces productions japonaises, *Shogo Mobile Armor Division* vous trimballe de mission en mission, soit à bord d'un *mech*(un robot géant de combat, pour ceux qui ne le sauraient pas) ou à pied. Villes, bases perdues au cœur de la pampa (du moins son équivalent oriental), souterrains peu engageants et autres lieux que vous découvrirez dans le jeu, sont visuellement fort corrects, assez bien architecturés. L'atmosphère du jeu réussit à convaincre et à accrocher le joueur amateur de jeux du genre, qui trouvera en *Shogo Mobile Armor Division* un représentant fort honnête du genre, se contentant d'utiliser intelligemment tous les rouages bien connus du *quake-like* traditionnel.

D.C.

Populous 3

Les joueurs de longue date vont être étonnés : les deux premiers *Populous* vous trouvaient au poste de Dieu, le troisième épisode ne vous offre qu'une place de chaman devant diriger de petites tribus à la conquête du monde. Construction de bâtiments, fabrication d'unités de combat et surtout magie à gogo sont au rendez-vous de ce sympathique jeu, fort bien réalisé. Se rapprochant ainsi des principes de la majorité des jeux de stratégie en temps réel à la *Warcraft II*, *Populous 3* ne cherche pas la complexité de jeu. Son architecture simplifiée s'adresse plutôt aux joueurs occasionnels qu'aux vrais mordus du genre, lesquels seront déçus par son manque de profondeur et ses stratégies limitées. En revanche, les superbes graphismes 3D du jeu, son ergonomie simple et les effets spéciaux pyrotechniques des nombreux sorts disponibles devraient séduire un peu tout le monde, notamment au Multijoueur, qui s'avère très sympathique, pétaradant à souhait. Bullfrog a réussi à offrir un univers cohérent, un jeu accessible, hélas un peu trop limité, l'intérêt du jeu n'étant pas aussi travaillé que son aspect visuel.

D.C.



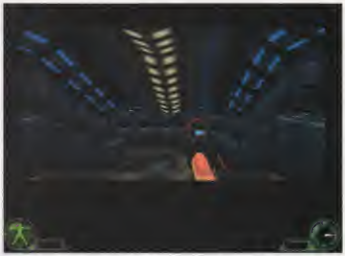
■ ÉDITEUR Electronic Arts.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
13
Stratégie.

Glover

■ ÉDITEUR Hasbro Interactive.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
13
Plates-formes.

Vous êtes un gant. Si ! Mais un gros... Avec quatre doigts. C'est plus pratique pour l'équilibre. Et surtout, vous êtes un gant libre, qui peut vivre sans devoir être enfilé par une main. Youpi. Mais le monde est une succession de dangers, et il vous faudra beaucoup de réflexes et d'inventivité pour survivre. Utilisez vos doigts et surtout votre amie la baballe qui peut se transformer en boule de bowling, balle en caoutchouc, etc, pour vaincre les ennemis et autres pièges parsemant votre environnement. Entre plates-formes classique et réflexion, *Glover* est un sympathique petit jeu original, qui devient hélas rapidement lassant, lorsque toutes les tactiques découlant des capacités de votre gant et de votre baballe disponibles sont assimilées. Graphiquement très mignon, facile à prendre en main (ça vaut mieux pour un gant), *Glover* saura séduire un jeune public, mais aussi tous ceux qui apprécient les jeux de plates-formes de qualité à la mode console.

D.C.



Enemy Zero

■ ÉDITEUR Sega.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 300 F.
02
Aventure.

Qui l'eut cru ? Sega fait autre chose que du jeu d'arcade et se lance dans l'aventure, avec *Enemy Zero*. Ils n'auraient pas dû. Le scénario fait rire par son manque d'originalité : vous êtes seul dans un vaisseau spatial dont l'équipage a été décimé par un monstre de l'espaaaaaaaaaaace, genre *Alien*, mais en plus invisible, genre *Predator*. L'aventure est des plus classiques : recherches et utilisations d'objets se suivent et se ressemblent, entrecoupées de séquences cinématiques assez désespérantes, mais cependant moins grotesques que les séquences d'action en 3D subjective, graphiquement dépassées par... *Doom*, premier du nom. M'sieur Sega, si vous restez dans le jeu de baston, de course d'arcade, bref, dans le défoulement pur et dur, pas de problème. Mais si vous persistez dans le jeu d'aventure dans le genre de *Enemy Zero*, il va falloir vous mettre au niveau. Enfin... Le titre du jeu aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Ne fait pas *Resident Evil* ou *Quake* qui veut.

D.C.

Moto Racer 2

Le premier du nom avait franchement révolutionné le genre. Accéléré 3D et très *fun*, il arrivait à point nommé dans un désert motocycliste. Aujourd'hui, la tâche est plus délicate car le PC s'est découvert une passion soudaine pour la moto. Même si les améliorations sont notoires, l'alchimie n'est pas aussi réussie. Les graphismes sont somptueux mais la moto ne paraît pas intégrée au décor. On se heurte à des murs invisibles durant les sauts, on est limité dans les mouvements par les textures latérales sur lesquelles on rebondit bizarrement. Les courses, pourtant nombreuses, se ressemblent beaucoup et il n'y a pas de véritable défi autre que ne pas toucher les bords. Avoir choisi les mêmes parcours pour la course et le cross dessert encore le réalisme. Enfin, le comportement des motos est franchement bizarre, avec une adhérence dont on saisit mal les critères et des comportements très proches d'un modèle à l'autre. Mais surtout, on ne retrouve pas la même jouabilité et le même plaisir qu'avec le premier. Il en reste un jeu d'arcade, beau et correctement réalisé, avec un éditeur de circuit et une bonne sensation de vitesse.

S.K.

■ ÉDITEUR Electronic Arts.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
13
Course de moto Arcade.

■ ÉDITEUR Sierra.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
07
Aventure 3D.

Le Masque d'éternité

Le changement est brutal : alors que les précédents épisodes des *King's Quest* étaient des jeux d'aventure traditionnels, en 2D, avec de jolis décors dessinés, ce huitième épisode passe à la 3D. Jusque-là, rien de bien étonnant, la troisième dimension étant pour nombre de développeurs incontournable. Encore faudrait-il que la 3D apporte quelque chose. Dans le cas présent, elle gâche tout : les décors sont désespérément pauvres, l'aventure fastidieuse, les combats pénibles, et la liberté d'action qu'offre la 3D temps réel plus ennuyeuse qu'utile. La réalisation graphique est une vraie catastrophe, pas franchement belle, et surtout très lourde, la fluidité n'étant pas vraiment au rendez-vous sur une machine très puissante. Ceux qui appréciaient les anciens *King's Quest* vont à coup sûr être écœurés, alors que les autres auront bien du mal à entrer dans l'aventure (assez classique, à base d'énigmes et d'utilisation d'objets), à cause de la réalisation fastidieuse du *Masque d'éternité*.

D.C.

Powerslide

■ ÉDITEUR GT Interactive.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.
08
Course de voitures.

En général, au premier chargement de *Powerslide*, le chaland s'exclame : "Ouaaah, c'est beau !" Il faut reconnaître que circuits et voitures sont magnifiques, avec une ambiance postapocalyptique qui mélange technicité et délabrement. Seulement, il y a un petit souci, on s'ennuie fermement. La réaction des voitures est pour le moins curieuse puis-

qu'elles glissent plus qu'elles ne roulent. Et il ne s'agit pas de dérapages, car on ne peut rien rattraper. Du coup, on passe son temps en figures artistiques et agaçantes. Espérons que les constructeurs automobile ne s'orientent pas dans ce sens. Si la fluidité est bonne, le jeu est désespérément lent, ce qui est dommage pour un jeu de course. Enfin, pour couronner le tout, la difficulté est très mal gérée. Certains circuits se gagnent immédiatement, d'autres sont horriblement difficiles. Le plus grotesque étant un anneau sur lequel on glisse pendant dix tours, tel un Candeloro en mal d'inspiration. "*Don't turn around the pot*", *Powerslide* est un joli exercice de style, une belle démo, mais franchement ennuyeux à jouer.

S.K.

Global Domination

Vous avez vu *Jamais, plus jamais*, le dernier James Bond avec Sean Connery ? Vous vous souvenez de la scène où le héros se bat contre le grand méchant sur un jeu vidéo ? *Global Domination* est inspiré de cette idée : sur une vue 3D du globe terrestre, vous dirigez des missiles, bombardiers, chasseurs, croiseurs et sous-marins dans un conflit mondial. Lancez des missiles d'attaque contre les pays adverses afin de les rallier à votre cause (quel sens de la diplomatie...), lancez des contre-mesures en prenant en compte la vélocité des armes ennemies (le principe n'est pas sans rappeler un des tous premiers jeux vidéo, *Missile Command*), et devenez le maître du monde.

L'idée du jeu est séduisante, la réalisation, bien que simple, est de qualité, mais *Global Domination* manque hélas de transparence et devient très rapidement répétitif, et manque même de piquant en Multijoueur. La stratégie s'efface devant la rapidité d'action, celui qui arrose le plus vite et vise le mieux sortant toujours vainqueur d'une partie.

D.C.

■ ÉDITEUR Psygnosis.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 300 F.
06
Stratégie.

■ ÉDITEUR Microsoft.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.

17

Flipper

Pinball Arcade

Lorsque Microsoft décide de s'attaquer à un monument du jeu, le flipper en l'occurrence, il apparaît légitime de s'interroger. Pourtant, le moins que l'on puisse dire est que *Pinball Arcade* ne décevra pas les amateurs du genre. Le joueur fanatique que je suis a pu apprécier cet historique du flipper qui retrace son évolution technologique sur soixante années, de ses premiers balbutiements à ses formes les plus abouties. Si le grand ancêtre de 1931 ne saura pas satisfaire les amateurs tant le manque d'interactivité est évident, l'esprit des *Seventies* – j'ai nommé *Spirit of 76* (mon préféré !) permettra de renouer avec les "billards électriques" les plus performants... Quel régal de pouvoir rejouer, par exemple, à *Hanted House* et d'évoluer dans ses trois niveaux alors que ce vaisseau des troquets a pratiquement disparu de la circulation et ne fait plus aujourd'hui que le bonheur de quelques collectionneurs vernis...

O.F.

Heretic II

■ ÉDITEUR Activision.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.

14

Open GL

Quake-like.

C'est désormais prouvé : M'sieur Quake et Lara Croft couchent ensemble. Leur bébé, c'est *Heretic II*, un jeu d'action médiéval-fantastique au concept *quake-like*, mais à la représentation tombraideresque (avec le personnage que vous dirigez vu de derrière, pour les ermites). Au programme : des niveaux assez bien architecturés, mais pas franchement originaux,

alliant les labyrinthes du *quake-like* aux plates-formes, et escalades à la *tomb raider* (bien plus faciles à aborder, et bien moins nombreux que dans les aventures de Lara Croft, un visuel plus qu'honnête, mais n'innovant pas vraiment, un moteur 3D qui ne nous semble pas inconnu (genre celui de *Quake II*, au pif). Bref, *Heretic II* est un jeu d'action d'assez bonne qualité, auquel il manque cependant ce petit quelque chose qui démarque un jeu de la masse, même si cette volonté est évidente, avec le choix d'utiliser une caméra située derrière votre personnage, un elfe, plutôt que la vue subjective du précédent épisode (entre autres milliers de jeux)...

D.C.

Gangsters

Présentation et graphismes dans le style Al Capone sont prometteurs... Hélas ! mon enthousiasme en prend un sérieux coup dès les premières minutes de jeu en découvrant une interface peu ergonomique et incompréhensible sans manuel. Qu'à cela ne tienne, je persévère. Je crée un gang. Je nomme des lieutenants qui dirigent des truands, je les équipe. Chaque bande ainsi formée reçoit des ordres censés les occuper une semaine. Recrutements, commerce, extorsions et exactions sont au menu. La semaine planifiée, direction l'interface temps réel... Là, c'est la catastrophe : pendant un quart d'heure, je regarde mes hommes se promener en 3D isométrique (ou en 2D, au choix) dans la ville, pour exécuter les ordres reçus. Je n'ai d'autre recours que de donner des instructions simples, en cas d'urgence (cinq au total : attendre, annuler ordre, etc.). Rien de bien utile. Bilan : on est condamné à visionner un mauvais film d'un bon quart d'heure sans faire grand-chose..., si ce n'est manger un *club sandwich* sans salir son clavier ce qui, il faut le reconnaître, est un exploit !

J.B.

■ ÉDITEUR Eidos.
■ LANGUE Française.
■ PRIX Moins de 350 F.

05

Gestion-stratégie.

La Force n'aura plus de secret pour vous

DANS UNE GALAXIE TRÈS LOINTAINE... Les gars de LucasArts ont fouillé les tiroirs de George Lucas afin de glaner tout ce qui peut concerner l'univers de la mythique trilogie de La Guerre des étoiles... et quelques éléments sur la prochaine trilogie cinématographique, dont le premier épisode est prévu sur nos grands écrans fin 99. Pour satisfaire les fans avides de connaissances sur la princesse Leïa, Dark Vador et tous leurs amis, ils ont eu la bonne idée de rassembler des tonnes de photos, de textes, de vidéos (dont des inédits, évidemment), une base de données sur les planètes, les armes (présentées avec beaucoup d'humour dans une salle de test avec comme cobaye, un pauvre stormtrooper), les croyances, les technologies... Bref, tout pour repaître le plus passionné des fans. Le Mythe de la magie est l'encyclopédie ultime du monde de La Guerre des étoiles, depuis longtemps réclamé à cor et à cri. Riche et agréablement présentée, il y a là suffisamment d'informations et de documents en tout genre pour assouvir le Jedi en herbe.

D.C.

LE MYTHE DE LA MAGIE
» Edité par UBI Soft
» Moins de 350 F.

MILLE SABORDS ! Après La Navigation virtuelle, il y a deux ans, la célèbre école des Glénans sort un logiciel

À voile ou à vapeur ?

d'apprentissage des méthodes de croisière. Le débutant pourra se former aux techniques de navigation de base sans risquer la vie de ses équipiers ! Trois grandes parties composent le CD-ROM : l'entraînement, la théorie et la pratique. Si, à l'entraînement, les outils de navigation principaux sont présents, en tant que marin, j'aurais souhaité que plus d'éléments, comme le roulis, soient pris en compte. Un quizz permet ensuite de savoir si vous avez acquis les bases nécessaires pour manœuvrer. La partie théorie vous délivrera les consignes à respecter selon différentes étapes de votre croisière : départ, arrivée, réglementation, sécurité, etc. Vous pourrez également vous familiariser avec le bateau pour ne pas confondre l'étai avec le pataras. On en a pendu pour moins que ça ! Dans la troisième partie, direction la croisière. Vous voilà aux commandes d'un voilier flambant neuf et vos équipiers comptent sur vous, puisque c'est vous qui faites tout ! Route, position, estime, navigation, réglage de l'allure : vous n'avez pas un instant de répit. Attention, un Pentium 166 minimum est indispensable pour une bonne fluidité.

A.L.

LES GLÉNANS, CROISIÈRES VIRTUELLES
» In Visio et Le Seuil Multimédia
» Moins de 350 F.

Si petit et déjà bilingue

MY ENFANT IS BILINGUE. Rares sont les ludo-éducatifs sur l'apprentissage d'une langue étrangère. Plus rares encore sont ceux qui sont à la fois efficaces et suffisamment bien réalisés pour plaire autant aux enfants qu'aux parents. *Le Secret du Joyau d'or*, le premier des trois titres *My First English* de Havas Interactive, saura certainement séduire petits et grands : les activités sont variées (orthographe, diction avec reconnaissance vocale grâce au microphone fourni, dessin, etc.), le vocabulaire riche, et le tout est présenté de façon à captiver la majorité des enfants. Ainsi, une sympathique aventure animée en 3D sert de toile de fond au produit, et initie au mieux l'enfant à un vocabulaire anglais, fondu dans le jeu. L'interactivité par clics de souris rythme l'implication du jeune joueur. La réalisation réussie et le grand nombre d'activités de *My First English : Le Secret du Joyau d'or* ne s'arrêtent pas aux deux CD-ROM de la boîte puisqu'un site Internet est dédié aux enfants, offrant de nouvelles activités auxquelles ils pourront participer en équipes.

D.C.

MY FIRST ENGLISH : LE SECRET DU JOYAU D'OR

- *Havas Interactive*
- *Moins de 300 F.*

BACCHUS SENIOR 5.0

- *E.M.M.E.*
- *Moins de 350 F.*

Grappes divines...

L'EAU FERRUGINEUSE... Bacchus Senior 5.0 propose aux amateurs éclairés, ainsi qu'aux débutants, d'étendre leurs connaissances de cette boisson que les dieux de l'Olympe eux-mêmes savaient goûter à sa juste valeur : le vin. Non contente d'offrir une véritable base de données œnologiques — aspect pédagogique de la chose —, cette encyclopédie permet à chaque utilisateur de mettre en pratique les connaissances accumulées au gré de ses diverses pérégrinations gastronomiques. Neuf rubriques synthétisent ce qu'il faut impérativement connaître afin de naviguer sereinement sur les flots de votre caviste préféré... L'aspect gestion de la cave, où le collectionneur peut à son tour entrer une à une les bouteilles qu'il a patiemment et amoureusement entassées dans sa cave au fil du temps, pour les sortir le moment voulu et célébrer une grande occasion, ou encore accompagner un savoureux plat, s'avère particulièrement appréciable et constitue une des forces de ce logiciel.

Rien n'est laissé au hasard ! Bacchus Senior 5.0 propose même des recettes de cuisine adaptées aux divers nectars (plus de 20 000 vins répertoriés) présentés dans la base de données.

Que peut-on désirer de plus ?

O.F.

TUXON, LES MEILLEURES PERFORMANCES

BX 350
Juin 98

BX PRO 400

Station BX Pro 400
TUXON

BX PRO 400

BX 350
Septembre 98

BX PRO 400

K6-2 350
Novembre 98

BX PRO 450
Novembre 98

Station LCD PII/300
TUXON

TUXON MARVEL

- **PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II**
- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 500 MHz
- Chipset **Intel 440 BX AGP**, bus 100 MHz - 2 ports USB - IFR
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- **64 Mo de mémoire SDRAM 100 MHz ext. à 1Go**
- Lecteur de disquette 3,5"
- **Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA/33**
- Moniteur **17"** IIYAMA® - P 0,24 - TCO 95 1600x1200 à 77Hz - Garantie sur site 3 ans
- **Carte graphique et d'acquisition Vidéo Matrox MARVEL G200** - 8Mo extensible à 16Mo
- **Lecteur de CD-ROM 36X Ultra DMA**
- **Carte son Soundblaster 64V PCI**
- HP NAKAMICHI 500 Watts avec caisson de basse
- Clavier PS/2 avec touche Euro Windows® 98
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 98 CD, Internet Explorer®4.1
- **Suite Bureautique ClarisWorks Office 5.0 CD**

PII 350 **11 990 TTC**
9942 HT

PII 400 .....13 190 TTC - 10937 HT
PII 450 .....14 590 TTC - 12098 HT

Même configuration en version K6 avec :
- Carte mère TX Pro AGP bus 100MHz
- Processeur AMD K6-2 3D à 350 MHz : 10 490 TTC - 8698 HT

NOUVELLE CARTE MATROX MARVEL G200 8Mo ext. à 16Mo INCLUSE

TUXON SHOW ROOM

POUR COMMANDER www.tuxon.net

75011 Paris	138, Bld Richard Lenoir	TEL : 01 48 06 66 70
75012 Paris	42, Av du Gal Michel Bizot	TEL : 01 40 02 02 00
75015 Paris	173, rue de Vaugirard	TEL : 01 53 58 45 55
67 Vendenheim/Strasbourg	1, rue Transversale C	TEL : 03 88 182 180
68 Illzach/Mulhouse	27, rue des 3 Frontières	FAX : 03 89 61 74 04
80 Amiens	14, rue Saint Patrice	TEL : 03 22 22 03 03

SERVICE PRO

COMMANDES GRANDS COMPTES - PME-PMI. SERVICES ET RESEAUX, FORMATIONS PAR NOS INGENIEURS AGREES : MICROSOFT®, NETSCAPE®, NOVELL®, AUTODESK®

TEL : 01 49 12 13 14
FAX : 01 49 12 00 44

MATROX, LES MEILLEURES CARTES GRAPHIQUES ET VIDEO

MARVEL G200 : 14 Cartes en une.
Le meilleur de la 2D, 3D, et vidéo.
Acquisition vidéo, Montage vidéo,
Décompression MPEG2, DVD, Sortie TV...
8Mo de mémoire ext. à 16Mo

MILLENIUM G200 :
La meilleure carte Graphique 2D, 3D. Décompression MPEG2, 8Mo SGRAM ext. à 16Mo. DAC 250

STATION K6-2

- **Boîtier ATX Moyen Tour**
- Carte Mère ATX MSI, évolutive 500MHz
- Chipset TX Pro AGP bus 100MHz - 2 ports USB - IFR
- 512 Ko mémoire cache Pipe Line Burst
- **64 Mo SDRAM 100MHz** ext. à 768Mo
- Lecteur de Disquette 3,5"
- Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA/33
- **Moniteur 17" IIYAMA®** - P 0,24 - TCO 95 1600x1200 - Garantie sur site 3 ans
- **Carte graphique Matrox Millénium G200 8Mo extensible à 16Mo - AGP 2X**
- Lecteur de CD-ROM 36X Ultra DMA
- Carte son Soundblaster 64V PCI
- 2 HP 120 Watts
- Clavier PS/2 touche Euro Win® 98 - Souris PS/2
- Microsoft® Windows® 98 CD, Internet Explorer®4.1
- **Suite Bureautique ClarisWorks Office 5.0 CD**

K6-2 350 3D **8 990 TTC** 7454 HT

K6-2 300 3D .....8 490 TTC - 7040 HT
K6-2 333 3D .....8 690 TTC - 7206 HT
K6-2 400 3D .....9 890 TTC - 8201 HT

- Option DVD-ROM = +590 TTC
- Option Modem interne USR 56K V90 = +390 TTC
- Option HP ALTEC LANSING ACS 45.1 = +450 TTC

STATION M PRO

- **PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II**
- Boîtier ATX Moyen Tour -
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 500MHz
- Chipset Intel 440 BX AGP, bus 100 MHz, 2 USB, IFR
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- **128 Mo SDRAM 100MHz ext. à 1Go**
- Lecteur de disquette 3,5"
- **Disque Dur 13,6 Go Ultra DMA/33**
- Moniteur **19" IIYAMA DIAMONTRON A901HT** P 0,25 - 1600x1200@92Hz- TCO 95- Garantie sur site 3 ans
- **Carte graphique Matrox Millénium G200 8Mo ext. à 16Mo - AGP 2x - Ramdac 250**
- Carte son Soundblaster LIVE PCI
- **Lecteur de DVD-ROM**
- HP ALTEC LANSING ACS 45.1 avec caisson de basse
- Clavier Cherry PS/2 avec touche Euro Windows® 98
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 98 CD, Internet Explorer®4.1
- **Suite Bureautique ClarisWorks Office 5.0 CD**

PII 450 **17 990 TTC** 14917 HT

Pentium II 350 ....15 390 TTC - 12761 HT
Pentium II 400 ....16 590 TTC - 13756 HT

- Version Ecran Plat 14,1" IIYAMA TXA3601HT = +1000 TTC

OPTION CARTE MATROX MARVEL G200 8Mo ext. à 16Mo : +900F TTC

SYSTEMES TESTES 72H - GARANTIE TOTALE 2 ANS PMO - HOT-LINE GRATUITE
MISE A JOUR TECHNOLOGIQUE UPGRADEZ VOTRE PC EN NE PAYANT QUE LA DIFFERENCE DE TARIF**

TEL 03 88 182 180
FAX 03 88 182 161

LE PLUS SIMPLE DE LA VIDÉO

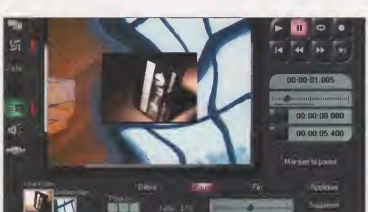
Par Stéphane Belin

LORSQUE l'on charge *VideoWave* pour la première fois, il y a de grandes chances pour que l'on se sente un peu perdu au milieu des multiples paramètres de configuration proposés, avant le lancement de l'application. À tel point que l'on pourrait penser que le logiciel va nécessiter un certain apprentissage. Pourtant, sitôt la fenêtre d'options disparue, on se rend vite compte que le programme rassemble toutes les fonctions utiles en un minimum d'icônes. Si les choix esthétiques de l'interface peuvent paraître discutables (une imitation de banc de montage réel, avec des boutons en relief anthracite), il n'en demeure pas moins qu'elle reste parfaitement lisible. En fait, le programme est divisé en plusieurs modules, qui permettent de n'avoir à l'écran que les icônes nécessaires à une tâche précise. S'il avait fallu réunir sur une seule page toutes ces fonctions, l'interface eût été beaucoup moins limpide. L'avantage réside également dans le fait que les commandes de contrôle de lecture restent toujours accessibles à droite de l'écran, et qu'on les retrouve toujours au même emplacement, dans chaque module. La partie haute de l'écran représente la totalité du projet, sous la forme de vignettes représentant les différents clips du montage. Entre ceux-ci se trouvent les effets de transition. Enfin, à gauche de l'écran, on a accès en permanence aux fonctions les plus courantes (chargement, sauvegarde, copier/coller etc.). Le programme dispose en outre d'un excellent tour guidée vidéo, rendant encore plus agréable la prise en main du logiciel. Il s'avère que l'interface de *VideoWave* s'apprivoise très rapidement et assure une excellente productivité. Heureusement, les possibilités n'ont pas été sacrifiées au profit de la simplicité, et les sept modules que compte *VideoWave* combinent un large éventail des fonctions indispensables à un montage vidéo dynamique. Tout commence dans l'éditeur vidéo, où vous découperez vos différents clips. Les nouveaux clips ainsi constitués pourront être sauvegardés dans la bibliothèque, avant de les intégrer dans une réalisation. Vous pourrez également procéder à des corrections colorimétriques. Pour créer un montage, il suffira de glisser les différents clips, depuis la bibliothèque vers le scénario dynamique qui présente la totalité du projet. Reste ensuite à définir des enchaînements entre les séquences grâce aux effets de transition. Une fois encore, ce module s'avère particulièrement simple, puisqu'il suffit de glisser/déposer une transition et de définir sa durée. Une petite icône animée démontre intelligemment l'effet, évitant ainsi d'avoir recours à la fenêtre de prévisualisation vidéo. On regrettera que les effets ne puissent en aucune manière être édités, et qu'en dehors de la durée, leurs paramètres restent figés. C'est d'ailleurs le principal reproche que l'on fera au programme. Ainsi, le module d'effets spéciaux fonctionne selon un principe similaire. Vous sélectionnez un clip dans le scénario dynamique et lui appliquez des effets dans le module d'effets spéciaux. Là encore, si appliquer un effet s'avère totalement trivial, il est très dommage que la bibliothèque n'en comporte pas plus, et qu'il ne soit en aucune façon éditable. Impossible, par exemple, de définir l'amplitude ou la zone couverte par l'effet vague. De même, si vous pouvez définir l'intensité de l'effet au début et à la fin de la séquence, il est impossible de ne l'appliquer qu'à une partie du clip. Pour cela, vous devrez passer de nouveau par l'éditeur vidéo, pour découper la séquence. *VideoWave* permet également d'enrichir les séquences de texte animé. Encore

- *GENRE*
  Montage et effets spéciaux vidéo.
- *ÉDITEUR*
  MVI.
- *LANGUE*
  Française.
- *PRIX*
  Moins de 500 F.
- *CONFIG. RECOMMANDÉE*
  Pentium II, 60 Mo de RAM, Windows 95, carte d'acquisition vidéo.

Les bancs de montage vidéo numériques restent chers. Tout comme les logiciels, tels* Premiere *ou* After Effects*. C'est pourquoi, avec les cartes d'acquisition "grand public" performantes, des logiciels de montage accessibles, tel* VideoWave*, prennent tout leur sens.

● **L'interface regroupe toutes les commandes sur un écran.**

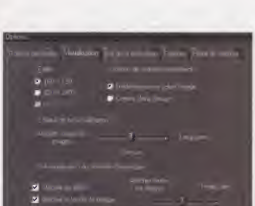


● Ici, l'incrustation d'une vidéo dans une autre.

● Très simple de faire entrer du texte dans une séquence vidéo...

une fois, ce module (qui gère les polices TrueType) manque un peu de sophistication, mais en contrepartie, il permet déjà quelques effets agréables en quelques clics de souris. Le module Animateur vidéo autorise les superpositions de séquences, avec éventuellement l'élimination d'une couleur (en général vert ou bleu) à des fins d'incrustation. Vous pourrez de même générer le déplacement d'une séquence par-dessus une autre. Enfin, *VideoWave* dispose d'un petit studio destiné à sonoriser vos films. Vous pourrez générer des fondus en ouverture ou en fermeture, et même mixer une piste son séparée avec celle de la vidéo (idéal pour l'ajout de commentaires). Toutefois, comme dans l'ensemble du programme, aucune Timeline ne permet de montage précis (avec des valeurs numériques et des images-clés) et sophistiqué, mais il ne semble pas raisonnable d'en demander autant à un programme vendu à moins de 500 francs. D'autant que de telles possibilités pourraient engendrer une complexité malvenue pour les débutants. *VideoWave*, une fois votre projet créé, vous permettra de générer une vidéo compressée ou non, dans l'un des grands formats de fichiers vidéo (MPEG, AVI, MOV), et même de renvoyer le tout vers la sortie d'une carte d'acquisition vidéo. Le programme est assez rapide et fonctionne bien, même sur une machine très modeste, mais dans ce cas, il ne faudra pas compter sur une prévisualisation en temps réel des effets. *VideoWave* est donc un programme à conseiller sans hésitation, d'autant qu'il est disponible à un prix très intéressant, depuis l'annonce d'une nouvelle version pour l'année prochaine. ■

La meilleure approche pour comprendre le montage vidéo.



● La fenêtre d'options est la seule qui réclame un peu de réflexion.

● L'éditeur de transitions est aussi simple que les autres modules.

● Les options de production de la vidéo sont très complètes.

Et les autres...

Le meilleur concurrent à *VideoWave* est *Music Video Machine*, édité par Micro Application, vendu à 400 francs environ. Ce dernier est moins limité mais son interface est également plus ardue. Les deux logiciels se valent sensiblement.

L'avis de Cracker 14

VideoWave est une très bonne entrée en matière dans le domaine du montage vidéo. Très accessible, il permet des réalisations soignées et dynamiques, même s'il pèche par un manque de précision. Il est dommage que l'on ne puisse entrer des valeurs numériques pour découper les séquences de manière très précise et que les effets ne soient pas plus souples. Mais il conviendra à tous ceux qui ont quelques petits clips à monter.

L'avis de Steven Spillebergue

Bien, c'est vrai que je vais reconsidérer ma décision de monter mon prochain téléfilm avec VideoWave. Après tout, l'effet Mosaïque est un peu passé de mode. Par contre, pour ajouter quelques titres et trialulas à mes films de vacances réalisés de main de maître aux Bahamas, ça fera parfaitement l'affaire. Non, vraiment, j'aime bien, d'autant que c'est accessible à n'importe quel museau, même à moi. C'est dire...

WACOM DANS LA LIGNE DE MIRE

Par Stéphane Belin

*Si les concurrents de Wacom continuent à nous offrir de nouvelles tablettes, on risque d'instaurer sous peu une rubrique mensuelle dans **PC FUN**. De plus, ce n'est pas uniquement l'entrée de gamme qui est proposée par les nouveaux fabricants, comme en témoigne la série Creation Station.*

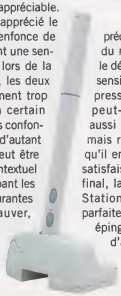
IL semble que les constructeurs de périphériques se soient définitivement donné le mot pour se partager quelques parts du gâteau, jalousement conservé jusqu'ici par Wacom. La marché des tablettes graphiques n'est donc plus du tout l'affaire d'une seule marque et c'est plutôt une bonne chose, si l'on en juge par la situation dans laquelle le quasi-monopole de Windows place les utilisateurs de PC. Mais l'Hyperpen, du constructeur Aiptek, testé dans le dernier numéro, ne pouvait prétendre qu'à une utilisation grand public. CalComp se décide au contraire à lancer une gamme complète, de la microtablette au format A6, jusqu'aux monstrueuses *design stations* au format A3 et leurs souris programmables 16 boutons ! Il y en aura véritablement pour tous les goûts et tous les budgets, même si nous avons opté, pour notre part, pour le test de la Creation Station Pro A4, dont la concurrente la plus directe chez Wacom est l'Intuos A4 Regular.

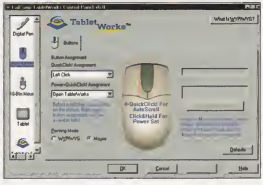
Une installation éclair

Commençons tout naturellement par l'installation, qui s'est déroulée sans la moindre anicroche. À savoir : tablette non reconnue par cet autiste de Windows 98, installation des *drivers* à partir du CD-ROM et un seul redémarrage. Pas mal. De là, les diverses configurations de l'engin se font très simplement, grâce à un logiciel clair et fonctionnel. Vous pourrez donc assigner des fonctions aux deux boutons du stylet, régler la sensibilité de l'engin, la surface active sur la tablette, etc. Classique et efficace. Ce ne sont pas sur ces points que la Creation Station décevra. Ni sur aucun autre pratiquement, pour être tout à fait honnête. La tablette et le stylet bénéficient d'un *design* sobre et soigné, même si ma préférence va à Wacom.

Wacom reste le maître de l'ergonomie

Le stylet fonctionne évidemment sans fil et sans alimentation, ce qui lui confère une légèreté appréciable. J'ai aussi beaucoup apprécié le fait que la pointe s'enfonce de façon souple, assurant une sensation très agréable lors de la pression. Par contre, les deux boutons sont réellement trop petits, et il faut un certain temps pour ne pas les confondre. C'est dommage, d'autant que l'un des deux peut être affecté à un menu contextuel très pratique, regroupant les fonctions les plus courantes comme "Ouvrir, Sauver, Quitter, Undo", etc. La tablette, à l'utilisation, s'avère très précise, autant que les Wacom, du moins en ce qui concerne le déplacement du pointeur. La sensibilité à la pression n'est peut-être pas aussi optimale, mais reste quoi qu'il en soit très satisfaisante. Au final, la Creation Station Pro tire parfaitement son épingle du jeu, d'autant que, livrée avec une souris, elle s'avère un peu moins chère que sa concurrente directe. ■





15 L'avis de Cracker

La Creation Station Pro est un très bon produit. Pourtant, la petite taille de ses boutons ainsi que sa sensibilité à la pression, légèrement inférieure à celle des Wacom, représentent un handicap. C'est vrai qu'il y a une petite différence de prix, à l'avantage de la tablette de CalComp. Mais je pense qu'il vaut tout de même mieux lui préférer la Wacom, légèrement plus ergonomique et surtout plus polyvalente, grâce à son système de stylets reconnus automatiquement.

C'EST BEAU UN AVION DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

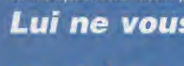
AU MILIEU D'UN VISEUR.

Microsoft. © 2002 / 1998-2000, Inc. Corporation.

Retrouvez l'époustouflant degré de réalisme qui caractérise depuis toujours Flight Simulator pour un voyage dans le temps.

Vous êtes en 1940, la guerre fait rage. Engagé au côté des Alliés ou des Forces de l'Axe, choisissez votre appareil et décollez pour des missions au cœur de la bataille d'Angleterre ou du Débarquement. Il ne s'agit toutefois pas d'un voyage d'agrément. Bien sûr, vous pourrez profiter des incroyables graphismes en 3D mais si une épaisse fumée noire commence à envahir le cockpit de votre Mustang P-51D criblé de balles, c'est le signe que vous n'en profiterez pas longtemps. Combat Flight Simulator est aussi compatible avec les milliers d'avions et de scènes de Flight Simulator.
Ne manquez sous aucun prétexte Combat Flight Simulator.

Lui ne vous loupera pas.



* Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont Combat Flight Simulator, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 5. Participation aux frais 35 F. Détails de l'offre en magasin.

© 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Microsoft Combat Flight Simulator sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft

www.eu.microsoft.com/france/jeux/

UNE SOLUTION GRAPHIQUE DE PLUS

Par Stéphane Belin

Comme il est de tradition depuis quelque temps, nous avons notre petit test de logiciel graphique à tout faire "grand public". Et pour ne pas déroger à la règle, celui-ci ne fait encore et toujours que ce qui a déjà été fait, à quelques exceptions près.

PHOTOSUITE II se situe à la frontière de plusieurs programmes. D'une part, il emprunte aux outils de conception graphique "grand public", comme *PhotoDeluxe 2, LivePix 2* et autres. Nous avons, comme toujours, droit à une suite complète, destinée à faire office de solution passe-partout. Que vous désiriez réaliser des documents à usage personnel, comme les inévitables faire-part, cartes de visite, calendriers et j'en passe, ou encore corriger vos photographies imparfaites, *PhotoSuite II* sera fidèle au poste. Mais vous pourrez bien sûr réaliser de petits montages photographiques, classer et répertorier vos images dans des albums, et admirer tout cela sous la forme de jolis *slide-shows*. Ceux-ci pourront même être soutenus par du son et des transitions diverses.

Rien à signaler

Pour faire comme tout le monde, *PhotoSuite II* embarque une armée de guides qui auront pour tâche d'assister les plus réfractaires lors de leurs premières créations. Rien de bien original jusqu'ici, mais rien de moins non plus que dans la cohorte de produits concurrents. Parlons maintenant de l'interface, qui, elle, emprunte assez maladroitement certains aspects du style MetaCreations, avec de jolies icônes, dans un environnement attractif et imagé. Mais si on prend le mauvais côté de ce type d'interface, à savoir une lenteur assez exaspérante, on ne parvient pas à être séduit par les choix esthétiques des concepteurs. Les icônes sont trop surchargées et les diverses textures ne parviennent pas à se marier efficacement. On aurait préféré une interface peut-être un peu moins naïve. En ce qui concerne les différents modules d'édition, ils regroupent tous les outils auxquels nous sommes habitués dans ce type de produit, comme l'insertion de texte, la correction automatique des yeux rouges, des outils de dessin, quelques filtres et divers gadgets pour faire des pâtés.

Passons à autre chose, messieurs les éditeurs

Reste que *PhotoSuite II* n'est certainement pas plus mauvais que ses concurrents. Il est, quoi qu'il en soit, suffisamment complet pour intéresser quiconque cherche une solution unique et accessible, pour travailler des images et créer ses documents. Mais on ne pourra définitivement rien lui trouver qui le démarque réellement des autres, et rien en tout cas qui motive son achat si vous possédez un programme similaire. Celui que vous avez, quel qu'il soit, fera parfaitement l'affaire. On voudrait vraiment que les éditeurs se décident à tourner la page sur ce genre de logiciel. ■

12 L'avis de Cracker

Un peu de PhotoDeluxe 2, *un zeste de* LivePix 2, *quelques bouts de* Soap *ou de* Photo Express, PhotoSuite II *ne parvient à aucun moment à attirer notre attention. Il est au niveau des autres, c'est-à-dire juste moyen. Un conseil, économisez un peu et attirez vous à la vraie création graphique, en achetant un* Picture Publisher 8 *ou un* PhotoImpact 4. *Vous ne le regretterez pas. Et même si vous pensez être torte devant un PC, vous vous ferez vraiment plaisir.*

un train peut en cacher un autre...

et un autre... et un autre... et un autre... et un autre... et un autre...

RAILROAD TYCOON II

6 niveaux de zoom rotatif.
34 wagons de chargement à gérer.

51 moteurs de train différents à travers le monde.

Un éditeur de niveaux exceptionnel.

RAILROAD TYCOON 2

Obscur chef de gare en 1804, vous êtes devenu en moins de 2 siècles un businessman impitoyable dont le seul but est de gravir tous les échelons de l'industrie ferroviaire. Vous exercez votre pouvoir et déjouez les plans des autre barons du rail. Votre expansion sera totale ou ne sera pas car l'échec sera sévèrement sanctionné : baisse de vos actions et pertes de millions de dollars.
Railroad Tycoon 2 prend une longueur d'avance sur les autres jeux de stratégie : mode multi-joueurs par LAN, modem et internet.

DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

Sur le CD-ROM
La démo de *WinAudio Major* est sur le CD-ROM n° 2 dans : \CREATION\WADEMO. D'où, sous Windows, lancez SETUP.EXE.

L'Audio au service du MIDI

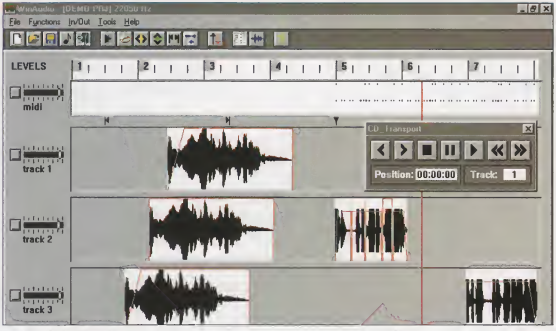
Par Thierry Demougin

Entre le séquenceur et l'éditeur audio, WinAudio Major *gère aussi bien votre* home-studio *MIDI que les boucles d'échantillons audio que l'on trouve aujourd'hui un peu partout (CD-ROM, Internet, CD audio...). Alors* WinAudio *parvient-il à combiner les deux aspects de la M.A.O.?*

CONÇU à la manière d'un séquenceur audio-numérique classique, *WinAudio* offre la gestion de quatre pistes audio de qualité CD (à savoir un échantillonnage 16 bits à une fréquence de 44,1 KHz) synchronisées à la reproduction d'un MIDIfile (fichier compatible avec un des standards MIDI). Ceci explique le slogan du programme : *Add Audio to Midi System.* Vous pourrez même, au sein de l'application, enregistrer vos propres échantillons par l'entremise d'un lecteur CD audio connecté à la carte son, ou plus traditionnellement par une entrée micro ou une entrée *line* (pour les instruments). Il est bien entendu possible, ce faisant, de continuer à écouter les autres pistes.

De la conception à la création...

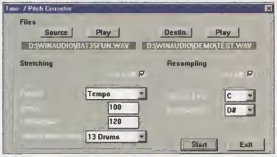
Une fois *WinAudio* installé, il vous faut tout d'abord charger votre fichier MIDIfile de référence. Puis, grâce à la fonction "Insert Wave", il vous est possible de pré-écouter les échantillons avant de les placer sur l'une des pistes concernées. Sachez que pour vous aider, le logiciel propose d'associer votre séquenceur MIDI préféré ainsi que votre éditeur de fichiers son à *WinAudio,* qui pourra au besoin les appeler automatiquement. Une fois votre morceau structuré, plusieurs outils de montage et de traitement sonore vous sont proposés.



● **La fenêtre principale.**

Un contrôle total sur la durée et la hauteur des samples

Nous retrouvons tout d'abord les inconditionnelles corrections de durée (Time) et de hauteur tonale (Pitch), comme le Time Stretch qui vous permet de modifier le tempo sans affecter la hauteur tonale, ou, à l'inverse, la fonction nommée Resampling (rééchantillonnage) qui vous offre de modifier la hauteur tonale sans affecter la durée de l'échantillon. De la même manière, vous aurez l'opportunité de normaliser les volumes (Normalize) et la "Correction DC-Offset" vous permettra quant à elle de filtrer votre échantillon pour éviter les ronflements. À noter également que pour chaque échantillon, vous pouvez ajuster le volume sonore, la position du panoramique (gauche/centre/droit) puis affecter des *fades* de volume en entrée (In) et en sortie (Out). L'accent est également mis sur le *driver* audio, optimisé pour la synchronisation MIDI, qui vous autorise à choisir divers *drivers* pour la reproduction MIDI, la synchro MIDI, ainsi que les entrées/sorties audio... De plus, pour finir, sachez que *WinAudio Major* fournit 25 MIDIfiles et environ 400 Mo de *samples* parmi les plus variés. ■



● **Les corrections Time & Pitch.**

15 L'avis de Thierry

Dédié à l'enregistrement et à la reproduction musicale, WinAudio se veut être l'outil idéal pour concevoir ses séquences, en utilisant aussi bien le MIDI que les fichiers audio. Ses diverses possibilités de synchronisation, les nombreux traitements d'effets et autres corrections en font un logiciel au rapport qualité/prix appréciable dans le monde assez vitaste des séquenceurs audio.

YAMAHA

Le Meilleur du Multimédia

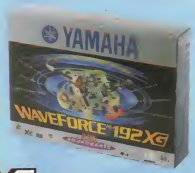
GRAVEURS DE CD MULTIFONCTIONS :

NOUVELLE SÉRIE CRW4416

Yamaha, leader technologique dans la gravure de CD Rom, propose une gamme complète d'enregistreurs de CD-R / CD-RW compatibles avec tous les formats de CD et modes d'enregistrement.

- Ecriture CD-R : **4X**
- Ecriture CD-RW : **4X**
- Lecture : **16X**
- Mémoire tampon : **2Mo**
- Disponibles en interfaces **SCSI et E-IDE**

CARTE SON PCI:



XG

WAVEFORCE 192XG :

- Bus **PCI**
- Compatible **AC'97**
- **64 voix**
- **Plug and Play**
- Table d'onde **676 sonorités**
- Compatible Microsoft **DirectSound et Direct 3D**
- Ensemble **logiciel complet et puissant**

Designed for Microsoft® Windows® NT Windows® 98

ENCEINTES MULTIMEDIA HAUTE FIDELITE :

Faites rimer PC avec Haute-Fidélité grâce à une gamme complète de cinq modèles vous assurant la meilleure reproduction sonore de toutes vos applications (à partir de 399 francs TTC).

YST M20 DSP

YST-M7

YST-M15

YST-M5W5

YST-M5S5

JE SOUHAITE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION SUR :

☐ LES GRAVEURS DE CD ROM
☐ LA WAVE FORCE 192XG
☐ LES ENCEINTES YST

Offre limitée à la France Métropolitaine

Nom : .....

Adresse : .....

.....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Coupon à renvoyer à :
YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70,
77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

DISTRIBUÉ PAR : ACTEBIS FRANCE | ALIZÉ INFORMATIQUE | ARROW COMPUTER PRODUCTS | TECH DATA FRANCE

Conception : AV Studio / Studio Contraste Photos et textes non contractuels

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la démo de *Acid Ph1*, sur le CD-ROM n°2, dans : "CREATION\ACIDPH1". Lancez P1D10X86.EXE.

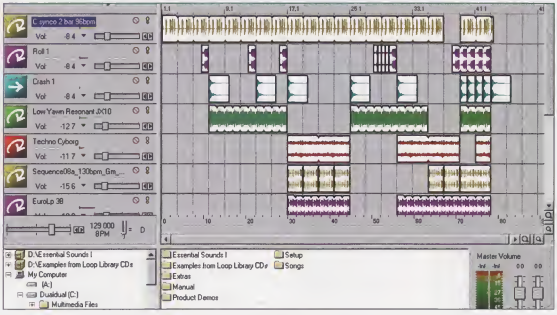
L'AUDIO TEMPS RÉEL

Par Thierry Demougin

DANS la série des *trackers* audio, voici venue (Nda : Le teeemps, des riiiires et des chaaaaants...) une toute nouvelle application destinée à gérer des boucles audio, dans le but de construire ses propres productions musicales. Issu des laboratoires sidérurgiques acoustiques de l'éditeur Sonic Foundry (à qui l'on doit par ailleurs le fameux éditeur de fichiers son *Sound Forge*), *Acid Ph1* se trouve en fait être une version allégée de son grand frère *Acid*.

■ GENRE
Multimédia audio
■ ÉDITEUR
Sonic Foundry
■ LANCÉ LE
Janvier
■ PRIX
Acid Ph1 :
Version 2 bits :
Acid : version 2 bits :
■ CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 133
32 Mo de RAM
Carte son compatible
Windows 95

La gestion des fichiers audio est l'un des premiers enjeux pour tous les éditeurs de logiciels musicaux. Acid, malgré un nom évoquant un produit au concept rebelle, répond au contraire à une attente dans le domaine de la création musicale sur ordinateur.



Une interface sobre

L'interface du logiciel se veut tout d'abord claire et intuitive. Toutefois, on peut regretter qu'elle n'accorde pas de place plus importante à l'esthétique et à l'originalité, comme c'est devenu la mode sur le marché, avec des logiciels destinés au public branché comme *Music Maker*, *Groove Maker* ou *Mixman*. Cependant, les fonctionnalités apportées par *Acid* sont totalement irréprochables, en se plaçant résolument dans une orientation de création musicale sans concession. Et même si la philosophie de *Acid* est finalement héritée d'une idée peu novatrice, permettant d'écouter au préalable des échantillons puis de glisser ces fichiers son sur l'une des pistes de la fenêtre d'arrangement, elle fonctionne ici à merveille.

L'écran se découpe en plusieurs parties. Dans la partie supérieure, nous retrouvons les fenêtres de montage, indiquant les caractéristiques des pistes et les fichiers audio s'y rapportant. Notons par ailleurs qu'il n'est pas possible d'affecter plusieurs sons par piste. En ce qui concerne le nombre de pistes disponibles, il sera essentiellement fonction des performances de votre machine.

700 échantillons de qualité

Dans la partie inférieure se trouve la fenêtre de chargement. Grâce à une arborescence de type "Gestionnaire de fichiers" à la Windows, vous aurez accès à vos différents échantillons. Signalons que le CD-ROM fourni avec l'application regorge de quelque 700 boucles d'échantillons. De plus, grâce à un navigateur Internet intégré, vous pourrez directement télécharger sur le site de l'éditeur de nombreux *samples* supplémentaires (Nda : France Télécom s'en frotte les mains). L'une des caractéristiques principales de ce logiciel réside dans sa gestion des tempos, en permettant une synchronisation automatique en temps réel. Ainsi, grâce à un curseur de tempo indiqué en bpm (*beat per minute*), il est possible d'ajuster la vitesse de reproduction du morceau, en accélérant ou en ralentissant, sans pour autant déformer sa hauteur tonale. Cela s'appelle le Time Stretch et c'est maintenant disponible sur un logiciel à 700 francs ! ■

16 L'avis de Thierry

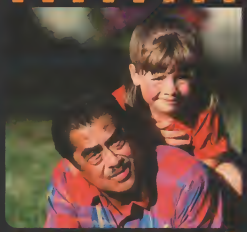
Sobre et intuitif, Acid Ph1 est un logiciel indispensable pour faire du montage de fichiers son. Il offre en outre des fonctionnalités utiles, comme la synchronisation automatique des tempos et la gestion des volumes. De plus, pour ceux qui désirent aller plus loin, la version Acid représentera la solution idéale par l'ajout de fonctions essentielles aux professionnels, comme le traitement d'effets ou la gestion de plusieurs cartes audio.

LES CARACTÉRISTIQUES DES DEUX VERSIONS

	Acid	Acid Ph1
Multiport audio	oui	non
Plug-in DirectX	oui	non
Fichiers 24 bits	oui	non
Synchros	oui	non

miroVIDEO

Après montage et trucage, offrez la cassette vidéo de vos vacances :



... à vos parents...

... et à vos amis !

La magie du montage vidéo pour tous.

www.pinnaclesys.com

Je souhaite recevoir une documentation plus détaillée sur miroVIDEO Studio 400

Nom, prénom : ..... *Société :* .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... *Ville :* .....
Fax : ..... *e-mail :* .....

PINNACLE Systems : 99-101, rue Pierre Sémard 92324 Châtillon Cedex

miroVIDEO STUDIO 400

Réalisez le film de vos meilleurs moments grâce au studio 400. D'un simple clic de souris, truquez et montez vos vidéos en un instant. Studio 400 enrichit votre créativité de 150 transitions fantastiques, agrémentées de 300 effets de titres. Studio 400 se connecte directement sur votre PC (aucune carte à installer). Il utilise la dernière technologie de Microsoft : Direct show qui vous permet de visualiser directement votre montage et les effets dès que vous les créez. Prêt à restituer ? Studio 400 est la seule solution externe qui vous offre des K7 vidéo sans perte de qualité, des fichiers vidéo pour internet ou pour vos e-mails. Pinnacle systems a déjà reçu cinq Emmy Awards pour son excellence technique en vidéo. Essayez et découvrez la simplicité de conserver un bon film de vos souvenirs.

1790 Frs ttc.

Pour plus d'informations,
contactez-nous au : 01 46 12 03 12
Fax : 01 46 12 03 13
ou visitez notre site web :
www.pinnaclesys.com

* Voyez ce que vous imaginez

 Par Julien Villeret

Et en p'luche, elle cause

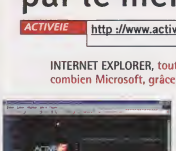
LES LECTEURS de l'excelllent (enfin, un peu moins depuis quelque temps) *Wired*, ce magazine américain toujours à la pointe de tout ce qui concerne la culture techno (logique, pas la zique), ont eu le plaisir de lire il y a quelques mois un excellent papier à propos de Furby, une nouvelle peluche interactive bourrée d'électronique. Dotée d'une personnalité unique ainsi que d'une intelligence artificielle encore inédite sur ce type de produit, cette peluche animée parle, vous répond, apprend votre langage petit à petit, joue avec vous à des jeux, etc. Bref, c'est une sorte de Tamagotshi vivant, en beaucoup plus *fun*. Destiné au départ aux gosses de 8-12 ans, Furby est actuellement en rupture de stock complète dans toutes les boutiques de jouets des États-Unis, à cause des fous de gadgets qui se sont rués dessus. Pour découvrir cette bestiole, je ne peux que vous conseiller de vous connecter à ce site officiel, où vous pourrez en savoir beaucoup plus sur LE jouet de l'année.

THE STORY OF FURBY http://www.game.com/furby/index.html

Internet Explorer par le menu

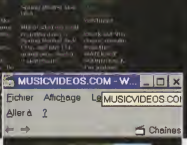
ACTIVEIE http://www.activeie.com/

INTERNET EXPLORER, tout le monde connaît. Suffit de voir combien Microsoft, grâce à son marketing performant, a réussi à imposer ce logiciel, en moins de temps qu'il n'en faut à Maître K. pour torturer sauvagement ses pigistes de la semaine. Si vous vous êtes fait avoir vous aussi, ActiveIE vous comblera puisque c'est une source d'information absolument parfaite : FAQ, dossiers, mais aussi et surtout news particulièrement fraîches. Bref, si vous voulez vous tenir au courant, c'est là qu'il faut être...

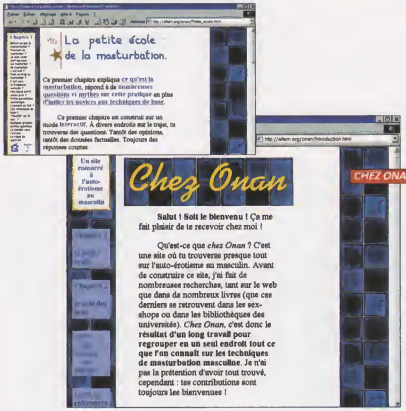


MTV +timbre-poste

MUSICVIDEOS.COM www.musicvideos.com



QUE FAIRE QUAND ON S'ENNUIE AU BUREAU ? Faites pas les innocents, je sais bien que vous passez la moitié de votre temps à glander derrière votre PC aux frais de la princesse, à cause, au choix : d'une nuit torride, d'une teuf à tout casser la veille, d'une séance de lecture de la Bible par Macha Béranger (véridique, ça existe !), etc. Je ne vous jette pas la pierre, c'est pareil partout, même chez PC Foune : pendant que les scribouillards passent leurs nuits, *week-ends* et jours fériés à peaufiner ces merveilleux articles qui font votre bonheur chaque mois, le bureau des chefs n'est qu'un maelström de rires, de cris, et de bruitages de jeux vidéo à la mode... Certes, depuis Internet, les choses se sont grandement améliorées pour nous autres glandeurs, puisqu'on peut surfer à loisir. Maintenant, grâce à MusicVideos, nous pouvons aussi regarder des clips vidéo (742 en stock pour le moment) directement sur l'écran du PC, grâce au MediaPlayer de Windows ou à RealVideo. Certes, c'est au moins aussi chiant que MTV au niveau de la sélection des artistes, mais c'est toujours mieux que rien.



AHHH ! MAINTENANT QUE NOTRE SECRÉTAIRE DE RÉDACTION, aussi suisse que réactionnaire à l'humour drôle, est parti vers d'autres aventures (hello David !), je vais enfin pouvoir commencer à vous entretenir des véritables sites qui font le bonheur de

Visite chez la veuve

CHEZ ONAN http ://altern.org/onan/

l'internaute. Amis drosophiles et autres prépubères, Chez Onan fera votre bonheur en détaillant par le menu ce qu'ils appellent "l'autoérotisme masculin". Spécialement sélectionné pour Roland, ce charmant site vous apprendra tout, absolument tout, sur l'astiquage de l'attribut sexuel primaire du mâle dominant. Croyances et idées reçues sont battues en brèche, pendant que toutes les techniques possibles et imaginables sont présentées en détail. D'ailleurs, selon votre niveau, vous serez admis à "la petite école" ou dans le "coin des pros". Bref, une visite indispensable, afin de profiter pleinement de votre abonnement décennal à www.bigtits.cum... Heu, pardon, .com !

TOI ! OUI, TOI, lecteur ! Ne tourne pas la tête, je te connais ! Je sais que tu es totalement inculte, et que tu as l'air ridicule dans les cocktails "dinatoires" auxquels tu te rends par nécessité alimentaire (comme moi, quoi !). Pour enfin savoir "DeuKiOnParle", tu peux désormais t'en remettre à ce site pas très zouli, mais fort de 721 notices biographiques (voire hagiographiques pour certaines) recensées sur le Net. Qu'il s'agisse d'en savoir plus sur Jules César ou sur les Spice Girls, c'est un point de départ absolument incontournable.

Le Kicéki sur le Net

ABÉCÉDAIRE BIOGRAPHIQUE http ://altern.org/biographie/

Animal de compagnie

BENOÎT CROCQ est un animal à part. Abonné à Internet par le Câble, et équipé d'une petite Webcam, il vous permet de suivre sa vie au jour le jour et en direct *live* total ! Benoît en train de dormir, Benoît prenant son petit déjeuner, Benoît jouant avec son PC, etc. C'est un peu Little Computer People dans la vraie vie, pour ceux qui connaissent ! Il est même possible, par l'intermédiaire d'un *channel* IRC, de dialoguer avec lui en direct. Bref, c'est complètement inutile mais totalement scotchant pour tous les voyeurs de la planète. D'ailleurs, ce site fonctionne un peu comme un virus : donnez l'adresse à vos collègues de bureau, et en quelques jours, l'ensemble de l'étage aura en permanence à l'écran une petite fenêtre sur l'appartement de Benoît. Je ne plaisante pas, j'ai fait le test : le troisième étage d'une grande chaîne de télévision française est scotché dessus depuis 3 semaines... Surtout les filles d'ailleurs, dès le petit matin : on se demande vraiment pourquoi. Ah oui, il sort de sa douche...

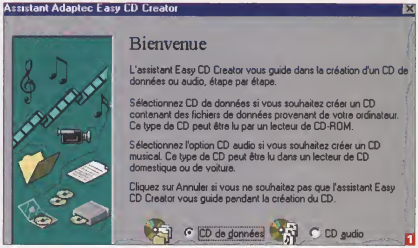
BENOIT EN DIRECT ! http ://www.cybercable.tm.fr/~crocq

1) Graver un CD de données.

Graver dans le luxe

C'est un fait, le meilleur des graveurs sera toujours inutile sans un logiciel de gravure efficace. Easy CD Creator de Adaptec est remarquablement simple pour le débutant et propose des fonctions avancées pour les utilisateurs plus aguerris. Pour les uns comme pour les autres, suivez le guide...

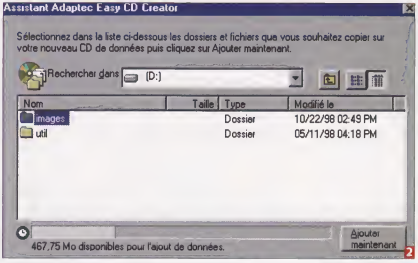
Par Bruno Gasnier

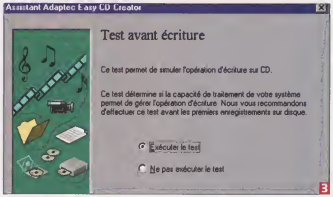


EASY CD CREATOR est une astucieuse combinaison de feu *Corel CD Creator* et de *Easy CD Pro* de Adaptec. Du premier, il a gardé une simplicité d'utilisation et un assistant remarquablement efficace, et du second, une ergonomie qui a fait ses preuves.

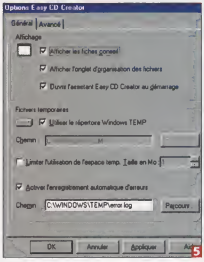
Quatre phases pour un CD

Dès le lancement du logiciel, le débutant est pris en charge par l'assistant (fig. 1). Celui-ci demande de choisir entre un CD de données ou un CD audio. Le premier est constitué de fichiers de différentes natures (textes, films numérisés, images, photos numériques ou sons en ".WAV") tandis que le second est rempli de morceaux musicaux susceptibles d'être constitués par le lecteur de CD de votre chaîne hi-fi. Pour les besoins de cette première démonstration, nous avons choisi de graver un CD de données. C'est donc le bouton de gauche qui est coché. Un clic sur "Suivant" nous amène dans la seconde fenêtre (fig. 2). Celle-ci réclame la liste des dossiers et autres fichiers qui constitueront le CD. À l'aide de la souris, on se promène dans les disques durs et les répertoires de l'ordinateur. Évidemment, cette démarche implique de savoir où sont situés les fichiers qui nous intéressent. Fichiers et dossiers s'affichent alors dans la fenêtre, tandis que l'espace occupé sur le futur CD est matérialisé par une barre de progression et que le logiciel annonce, en dessous, la place encore disponible. Quand la sélection est achevée, un nouveau clic sur "Suivant" laisse apparaître une nouvelle fenêtre (fig. 3). Celle-ci propose un test. C'est-à-dire une simulation d'écriture des données sur le CD, afin de déterminer les capacités du système à gérer la gravure. En effet, il faut savoir que la réussite de l'opération est grandement conditionnée par le taux de transfert des périphériques. Même si le prix du support final a beaucoup baissé, mieux vaut s'assurer que tout fonctionne correctement avant de lancer le processus et risquer de gâcher un "Gold". Sachez cependant que les tests augmentent le temps de traitement et qu'ils ne sont pas obligatoires, notamment si la machine est dédiée à la gravure. Enfin, le grand moment est arrivé. Vous allez créer votre premier CD (fig. 4). Notez que vous pouvez aussi différer l'opération afin d'apporter des modifications ultérieures. N'empêche, si vous lancez la gravure immédiatement et si vous avez validé les tests, ce

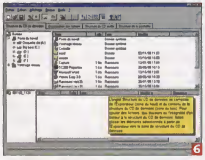


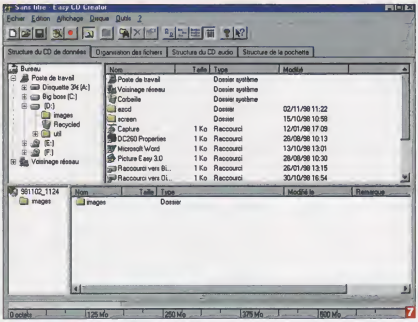


4

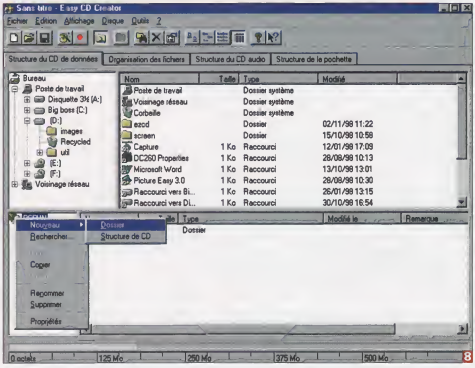


5


6



7



8

sont eux qui se lanceront en premier, suivis immédiatement de la gravure si tout va bien.

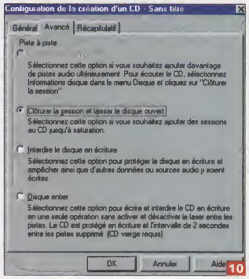
Sans l'assistant

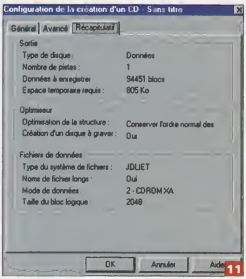
Quand on a acquis un peu d'expérience, il est possible de se passer de l'assistant. Il suffit alors de cliquer sur "Annuler", au démarrage, lors du lancement de la première fenêtre de l'assistant. De cette façon, on pourra toujours le relancer aisément à l'aide des touches "CTRL+W". On peut aussi le déconnecter définitivement en passant par le menu "Outils - Options". Dans la fenêtre qui s'affiche alors, on décoche la case "Ouvrir l'assistant Easy CD Creator au démarrage" (fig. 5). Désormais, au lancement du logiciel, on obtiendra un écran séparé en quatre parties. En haut, on retrouve l'*Explorateur* de Windows et en bas la structure du CD (fig. 6). Comme précédemment, on cherche en haut, dans l'Explorateur, les fichiers et dossiers qui constitueront le CD. Il ne reste plus qu'à les faire glisser dans l'une des fenêtres du bas. (fig. 7). Une barre de progression sur une échelle en Mo, située en bas de la fenêtre sur la barre d'état, indique l'espace occupé. Pour donner un nom un peu plus significatif au CD, il suffit de cliquer une fois sur son numéro de série puis de procéder comme pour renommer n'importe quel

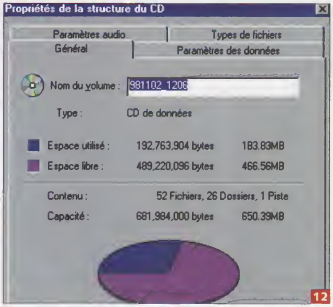
500 F JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE

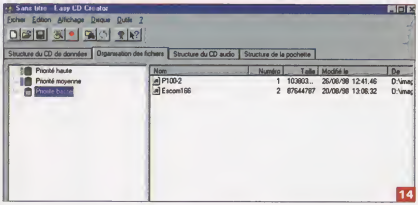
Il y a parfois d'heureuses coïncidences. Ainsi, avions-nous décidé avec le Maître K. d'illustrer notre comparatif sur les graveurs avec un article pratique sur un logiciel de gravure. Nous avons choisi *Easy CD Creator* pour sa notoriété et sa simplicité pour les débutants. Je demande donc le logiciel à l'agence de presse et j'apprends que celui-ci est en promo jusqu'au 31 décembre. Moins de 500 francs (au lieu de 730 environ habituellement), pour la version 3.5. *A priori*, c'est déjà Noël chez Adaptec.

- **Genre : Logiciel de gravure de CD et de CD RW.**
- **Editeur : Adaptec.**
- **Langue : Française.**
- **Prix : Moins de 500 F.**







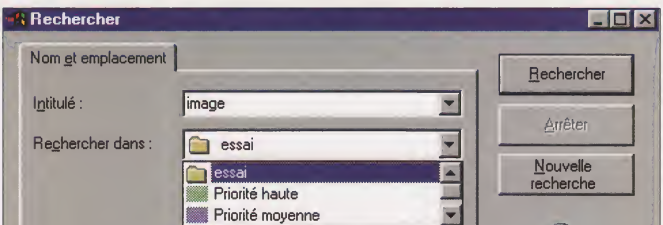


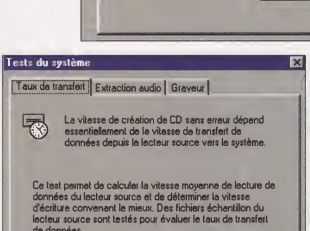
fichier ou dossier. En l'occurrence, nous avons nommé notre exemple "PCFUN". Dans le même ordre d'idée, on peut être amené à créer un répertoire supplémentaire dans la structure du CD. Il suffit alors de cliquer avec le bouton droit, soit sur la racine, soit sur un dossier, pour y insérer un sous-répertoire. Comme d'habitude sous Windows 95, on choisira "Nouveau" puis "Dossier" (fig. 8).

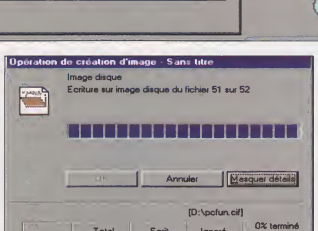
Pour déplacer ou effacer un fichier dans la structure du CD, on procède comme habituellement avec un cliquer-déplacer ou une suppression *via* le bouton "Suppr". Pour lancer la gravure, deux possibilités. Soit on passe par le menu "Fichier - Créer un CD", soit on utilise directement le bouton avec un point rouge dans la barre d'outils. Après avoir validé la création du CD, on tombe immédiatement sur une fenêtre de configuration séparée en trois onglets. Le premier s'intitule "Général". Il renseigne sur le graveur présent dans la machine, permet de choisir la vitesse de gravure, valide ou non les tests et enchaîne ou non la gravure après ceux-ci (fig. 9). L'onglet "Avancé" autorise le choix entre une monosession ou une multisession. La première possibilité écrit tout le CD en une seule fois, tandis que la seconde permet de remplir l'espace disponible en plusieurs fois (fig. 10). Enfin, le volet "Récapitulatif", comme son nom l'indique, renseigne sur toutes les options utilisées pour la création du CD (fig. 11).

Quelques fonctions avancées

Par le biais du menu "Fichier - Propriétés de la structure", on accède à de nouveaux paramètres et renseignements. La fenêtre qui s'affiche alors contient plusieurs onglets. Le premier, intitulé "Général", montre le nom du CD — que l'on peut aussi changer ici —, un graphique avec l'occupation du CD et la répartition de cet espace en nombre de fichiers et de répertoires (fig. 12). L'onglet "Paramètres des données" permet de définir le format logique des fichiers en Joliet ou ISO 9 600. Le premier autorise les noms longs, jusqu'à 64 caractères, et le format dit 8 x 3 (un nom de huit caractères et trois pour l'extension). Il peut être lu par Windows 95 ou 98, mais aussi par des versions antérieures de l'interface graphique, ainsi que par le DOS. Mais dans ce cas, le nom sera tronqué par la fameuse tilde "~". Le format ISO 9 600 ne reconnaît que les noms en 8 x 3. En revanche, il est compatible avec d'autres plates-formes comme le MAC et d'autres systèmes d'exploitation que Windows, notam-







ment OS2, DOS et UNIX (fig. **13**). C'est aussi à cet endroit qu'est défini si le CD est susceptible d'être "bootable". Par défaut, *Easy CD Creator* grave les CD au format XA. Cette dernière norme est conforme au format logique ISO 9 600, conçue pour élargir les capacités multimédia du support. Il arrive parfois que certains vieux lecteurs de CD ne le reconnaissent pas. Par ailleurs, il est possible, en cochant quelques boutons, d'optimiser la vitesse de gravure ou l'espace sur le CD. Enfin, le fait de cocher la case "Importer automatiquement la session précédente" assure la prise en compte d'une gravure précédente en cas de multisession.

Encore un peu plus loin

Easy CD Creator, dans sa version Deluxe, permet de définir des priorités dans l'écriture des fichiers sur le support. L'attribution des priorités ne remet pas en cause la structure ou l'arborescence du CD, mais elle permet un accès plus rapide lors de la lecture.

Pour afficher l'onglet d'organisation des fichiers, il faut retourner dans le menu "Outils - Options". Dans la fenêtre qui s'ouvre alors (et que nous connaissons déjà, voir fig. **5**), il faut valider la case "Afficher l'onglet d'organisation des fichiers". Retour à l'écran principal qui dispose désormais d'un nouvel onglet intitulé "Organisation des fichiers" (fig. **14**). Par défaut, le logiciel propose trois types de priorités : haute, moyenne, basse. Toujours par défaut, tous les fichiers sont en priorité basse. Pour attribuer une priorité à un fichier, à un groupe de fichiers, voire à un ou plusieurs répertoires, il suffit de les sélectionner et de les faire glisser dans la priorité voulue.

Par ailleurs, *Easy CD Creator* propose une fonction astucieuse de recherche de fichiers dans la structure du CD. Elle est accessible depuis le menu "Outils - Recherche" (fig. **15**). Elle permet de chercher des fichiers en fonction de leur priorité. Toujours dans le menu "Outils", signalons aussi la présence d'une batterie de tests, destinés à s'assurer des performances de son système, notamment sur le taux de transfert de chaque lecteur (fig. **16**). Pour finir, arrêtons-nous un instant sur la création d'un CD à partir d'une image disque. Celle-ci est un fichier unique de grande taille qui contient l'intégralité du CD : données, programmes et format logique des fichiers. À condition d'avoir un minimum de place sur son disque dur pour l'enregistrement du fichier (un CD peut aller jusqu'à 650 Mo) l'utilisation d'une image disque présente quelques avantages. Tout d'abord, elle peut resservir plusieurs fois pour l'écriture de différents CD. On réalise ainsi des économies en terme de temps de traitement. On peut aussi ajouter des pistes audio au CD grâce aux options de disque mixte ou de disque CD Extra. Par ailleurs, une image peut être sauvegardée sur un autre support. Enfin, grâce à une image, on évite les problèmes de tampons vides (échanges de *buffer* à *buffer* entre le disque dur et le graveur) et on sécurise la gravure.

Pour créer une image disque, il faut procéder comme habituellement. On recopie les fichiers de données ou de programmes depuis l'Explorateur vers une structure de CD. On sélectionne l'option "Créer une image disque" depuis le menu "Fichier". Une fenêtre s'ouvre. Elle vous permet de localiser l'endroit où le fichier sera stocké et de le nommer. Il ne reste plus qu'à valider (fig. **17**). Pour utiliser une image, il suffit d'aller dans le menu "Fichier - Créer un CD à partir d'une image". On charge alors ladite image depuis son dossier de stockage. Un clic sur "OK" lance aussitôt la fenêtre de configuration de la gravure que nous connaissons déjà (fig. **9**, **10** et **11**). Une fois ces paramètres validés, on lance la gravure. À la fin, un message vous informe du bon ou du mauvais déroulement de l'opération. Rendez-vous le mois prochain, pour la gravure d'un CD audio. ■

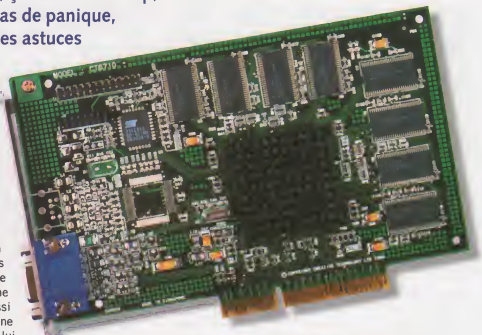
Le PC du joueur

Ça y est, vous avez une super machine, théoriquement dédiée au jeu. Mais là, ô rage, ô désespoir, ça rame ! Du coup, les derniers jeux sont injouables. Pas de panique, Il existe un certain nombre de petites astuces pour tirer pleinement parti de la puissance de votre PC.

Par Christophe Carrere

TOUT d'abord, il vous faut faire attention au matériel installé dans votre ordinateur. En effet, posséder le dernier modèle de Pentium II ne signifie pas pour autant que vous serez en mesure de jouer aux derniers jeux du marché ! Tout comme un moteur n'a jamais fait une voiture, un processeur, aussi puissant soit-il, ne fait pas et ne fera jamais un ordinateur à lui tout seul. Il vous faut avant tout une configuration homogène.

Dans un premier temps, prêtez une attention toute particulière à la carte vidéo présente dans votre machine. Après le processeur, c'est l'élément le plus important de votre ordinateur. Celle-ci doit être compatible et donc posséder des *drivers* capables de tirer parti de tous les standards d'affichage 3D les plus récents (Direct3D et OpenGL principalement). Elle doit en outre posséder un processeur très performant afin d'alléger la charge de travail du processeur central. La carte vidéo doit également être munie d'une quantité de mémoire suffisamment importante pour pouvoir utiliser la meilleure résolution possible avec un jeu donné. Enfin, elle doit pouvoir gérer d'elle-même un certain nombre de fonctions 3D, afin non seulement d'accélérer les jeux mais aussi de les magnifier. Choisissez cette carte en fonction du reste des composants de votre ordinateur. Une carte à base de 3Dfx 2, par exemple, sera parfaite pour un ordinateur muni d'un processeur moyennement puissant, alors qu'une carte à base du tout nouveau TNT, ou Rage 128 ne sera utilisée au maximum de ses capacités que sur une machine munie d'un processeur déjà puissant.



Choisir une bonne carte 2D/3D se révèle souvent plus judicieux que d'opter pour un processeur légèrement plus rapide.

Un BIOS bien configuré peut faire la différence.

Il faut également veiller à avoir une quantité de mémoire suffisante. En effet, les jeux les plus récents sont devenus extrêmement gourmands (tout comme Windows), et un titre comme *Unreal* nécessite 64 Mo de RAM pour une utilisation optimale. Aussi, il faut bien évidemment un disque dur rapide pour ne pas avoir à attendre trop longtemps entre différents niveaux, ou même, pour ne pas être coupé au beau milieu d'une partie par un chargement intempestif dans la mémoire de textures ou de sons.

Enfin, l'ajout d'une carte son PCI récente vous permettra de gagner encore quelques images par seconde, bien appréciables dans le cadre d'une partie en réseau.

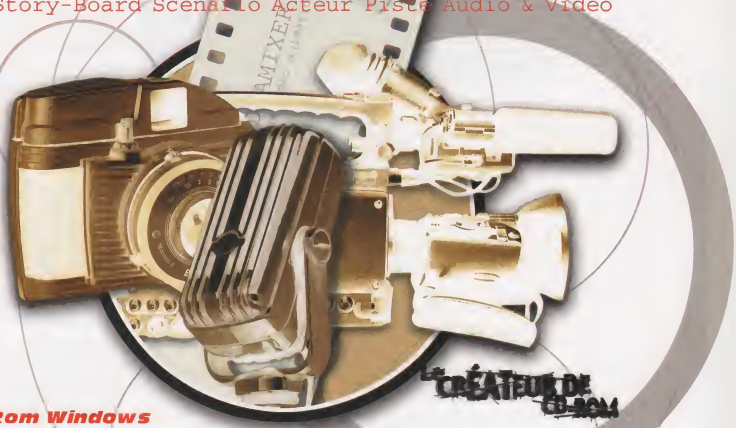
Le BIOS

La configuration matérielle du BIOS est un autre point important, qui influe sur les performances globales de la machine. Pour cela, il vous faut modifier la configuration du BIOS de votre carte mère. Au lancement du PC, vous y accédez par la touche "Suppr" ou "F1". Les options à contrôler

SON VIDEO IMAGE ANIMATION

MEDIA MIXER

Story-Board Scénario Acteur Piste Audio & Vidéo



2 CD-Rom Windows

Sans connaissance de la programmation, réalisez votre show multimédia.

- Créez votre projection de photos, votre C.V. numérique, votre book...
- Présentez votre entreprise, un nouveau produit, votre catalogue...
- Animez une réunion, un argumentaire, vos dessins...
- Explorez un appartement virtuel ou réel, une région...

Avec MediaMixer, vous bénéficiez d'une bibliothèque libre de droits : images en millions de couleurs, animations et gifs animés, sons, séquences vidéos.

Enfin, communiquez vos réalisations sur CD-Rom, par Internet. MediaMixer génère une application à part entière, prête à être diffusée.

www.alsyd.com

Alsyd, 43 chemin du Vieux Chêne 38240 Meylan / Tél. 04 76 41 85 05 - Fax 04 76 41 83 96 e-mail : info@fr.alsyd.com
Belgique : Tél. 02/534 45 35 - Fax 02/534 45 77 - Suisse : Tél. 022/980 13 50 - Fax 022/980 13 55

L'un des jeux profitant le mieux des divers patches disponibles.

sont les suivantes.

Enable Internal Cache : chaque processeur dispose d'un cache interne, celui-ci joue un rôle important dans les performances finales et peut être activé ou désactivé *via* le BIOS. Il faut bien évidemment l'activer.

Enable External Cache : de même, sur les cartes mères Socket 7 ou Super 7, un cache de second niveau est inclus sur la carte mère, il faut lui aussi l'activer.

Idem pour les options : Fast A20 Gating, System Bios Shadowing et Video Bios Shadowing, qui doivent être activées (Enabled) afin de profiter au mieux de votre système. La dernière optimisation possible *via* le BIOS concerne les accès mémoire. Vous pouvez ainsi modifier le temps d'accès au cache L2. Il faut essayer de réduire pas à pas les temps de latence et voir si la machine reste stable sous Windows. Vous pouvez également optimiser les temps d'accès à la mémoire. Ces paramètres sont souvent par défaut en mode Automatique. Il faut alors passer en mode Manuel et, tout comme pour la configuration du cache, essayer pas à pas d'en optimiser les accès.

Les pilotes

L'un des points les plus importants à vérifier lorsque vous avez défini votre configuration au niveau matériel, est la présence des pilotes (*drivers*) les plus récents. Le plus important est celui de la carte graphique. Celui-ci est déterminant dans l'utilisation optimisée ou non de votre carte 3D. Plus ce *driver* sera récent, meilleures seront les performances obtenues. Il arrive même que les versions les plus récentes permettent d'améliorer la qualité de l'image, de corriger d'éventuels *bugs*, ou encore d'utiliser certaines fonctionnalités supplémentaires. Parfois, n'hésitez pas à utiliser les pilotes d'un modèle fabriqué par un autre constructeur, mais basés sur le même processeur graphique, si ceux-ci sont plus efficaces.

Bien souvent, des petits programmes sont disponibles pour les cartes 3D et les cartes 2D/3D les plus répandues. Ces petits programmes couramment appelés "TWEAK" permettent de pousser ces cartes légèrement au-delà de leurs limites. Le gain n'est alors pas énorme (moins de 10 %) et les risques sont assez importants. En effet, ces programmes agissent le plus souvent sur la fréquence du processeur graphique. On obtient alors un système qui chauffe plus et qui par conséquent a tendance à devenir instable. Ces programmes sont donc à utiliser avec précaution. Cependant, ils permettent aussi de régler le *ratio* qualité de l'image/performance sous DirectX. On peut ainsi doser la vitesse d'affichage en fonction de la qualité souhaitée. Cette fonction s'avère fort appréciable.On a aussi parfois accès à d'autres paramètres grâce à ces petits programmes, entre autres la configuration d'une option très intéressante nommée "VSynch". On peut alors mettre le VSynch "On" ou "Off". En mode VSynch Off, on parle alors de *single buffering*. Dans ce cas, la carte ne se synchronise pas avec la fréquence d'affichage vertical. Celle-ci calcule donc au maximum de ses capacités. On y gagne alors beaucoup en terme de performances. En contrepartie, on risque de voir apparaître un certain nombre de *bugs* d'affichage assez désagréables avec certaines cartes et certains jeux.

En mode VSynch On, on parle cette fois-ci de *double buffering*. L'image est alors en cours de calcul et stockée simultanément dans un tampon. Puis, une fois le calcul terminé et l'image complète, celle-ci est prise en charge et affichée par le DAC. Pendant ce temps, l'image suivante commence à être calculée et stockée dans un second tampon (comme son nom l'indique, on utilise en effet deux tampons). Lorsque l'on utilise ce mode, le processeur de la carte vidéo passe par des phases d'attente plus ou moins longues. En effet, celui-ci calcule plus vite que les images ne sont affichées (et donc les tampons libérés). Il doit donc attendre, car le deuxième tampon est toujours rempli avant que le contenu du premier ne soit complètement affiché. On n'utilise donc pas au mieux les possibilités du processeur de la carte graphique.

Enfin, une troisième option est parfois proposée sur les cartes les plus récentes, le *triple buffering*. Cette méthode reprend le même principe de fonctionnement que le *double buffering* mais cette fois, le processeur a à sa disposition un tampon supplémentaire qui permet de diminuer d'autant les temps d'attente. Ainsi, alors que l'un des tampons est chargé avec une image en cours d'affichage, le second tampon contient une deuxième image qui attend d'être affichée et le processeur peut tranquillement stocker l'image qu'il est en train de calculer dans le troisième tampon,

Les drivers de la carte 3D jouent un rôle important lorsqu'il est question de jeux OpenGL.

À table !

Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1.29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

La première. À tous les niveaux.

et ainsi de suite. Bien que cette méthode semble idéale, elle comporte quand même quelques inconvénients. Tout d'abord, elle n'est pas accessible sur toutes les cartes 2D/3D, et elle nécessite l'utilisation de 50 % de mémoire supplémentaire sur la carte par rapport au *double buffering*.

De même, il est important d'utiliser la toute dernière version de DirectX sous Windows. En effet, le passage de DirectX 5.2 à DirectX 6.0 entraîne un gain de performances important pour les jeux exploitant Direct3D (qui tend à se généraliser). On peut évidemment en dire autant dans le cas des jeux optimisés Glide ou OpenGL, la version la plus récente de ces gestionnaires permettra toujours d'obtenir les meilleurs résultats.

Les patches

Une fois votre PC bien équipé et bien configuré, vous pouvez encore améliorer ses performances, du moins pour certains jeux. En effet, beaucoup de logiciels ne sont pas toujours optimisés pour tous les types de processeurs et autres composants d'un PC. Les jeux n'échappent pas à cette règle. Le cas le plus typique aujourd'hui est le K6 2 de AMD avec son fameux jeu d'instructions 3Dnow!. Ce processeur possède de nouvelles commandes destinées à le rendre plus rapide pour les applications 3D et pour les jeux en particulier. Ces instructions se substituent en effet à l'unité de calcul en virgule flottante, si importante pour la restitution 3D (qui est bien moins bonne sur K6 2 que sur Pentium II). Lorsque 3Dnow! est utilisé, un K6 2 se révèle comme étant équivalent à un Pentium II à fréquence égale. Mais dans le cas contraire, les résultats obtenus restent plutôt médiocres. Bien que très efficace, cette solution a un défaut majeur. Il faut en effet utiliser de nombreux *patches* pour pouvoir en tirer parti. Du moins en ce qui concerne les jeux antérieurs à l'apparition du K6 2. Par exemple, lorsque Quake II est utilisé sans 3Dnow!, le processeur se révèle plutôt moyen. En revanche, quand on utilise le dernier *patch* optimisé 3Dnow!, une configuration à base de K6 2 se révèle légèrement supérieure à une configuration à base de Pentium II à fréquence égale. Ce gain n'est malheureusement pas aussi flagrant pour tous les jeux, mais il est quand même suffisamment important pour ne pas être négligé. Ainsi, tous les jeux parus à ce jour, qui ne nécessitent pas directement l'utilisation de DirectX 6.0, ont besoin d'être *patchés* pour pouvoir profiter de la puissance apportée par l'utilisation de 3Dnow!.

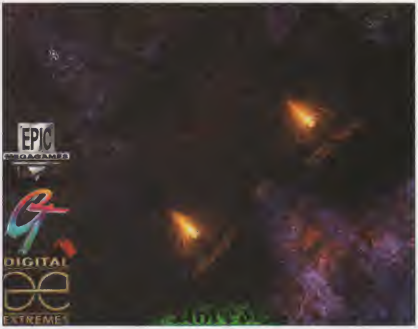
Côté jeux, un certain nombre de *patches* sont déjà disponibles avec plus ou moins d'efficacité. Citons *Unreal*, *Incoming*, *Plane Crazy* ou encore *Speed Boat Attack* qui disposent désormais de leur *patch* spécial 3Dnow!.

Dans le même ordre d'idée, il existe aussi plusieurs *patches* pour les 3Dfx ou les 3Dfx 2. Ceux-ci permettent de tirer parti des librairies propriétaires de ces cartes (comme Glide par exemple), afin de toujours améliorer la qualité de l'image et la fluidité de l'animation. Il est donc vivement recommandé de s'en servir.

La liste des *patches* spécial 3Dfx (et donc Glide) est très longue. Les jeux les plus connus en sont généralement munis lorsqu'ils n'ont pas été programmés en natif pour utiliser Glide. On peut citer par exemple : *Carmageddon*, *M.D.K.* ou encore *Descent 2* (plus ancien). Tous les mois, vous trouverez sur le CD-ROM n°2 les derniers patches.

À noter que l'API OpenGL ne dérogera pas à la règle et une version optimisée 3Dnow! devrait voir le jour sous peu.

Une fois toute cette procédure d'optimisation terminée, vous aurez l'impression d'avoir une nouvelle machine sous les yeux. ■



Unreal nécessite toujours une grosse config, même en optimisant bien.

Pour profiter pleinement de 3Dnow!, il faut là aussi utiliser de nombreux patches.

Les PC équipés de cartes à base du fameux chip 3Dfx furent les premiers à avoir besoin de patches en tout genre.

minimum dans le secteur de la gestion.
Réf.3283

Emploi

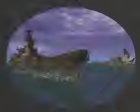
On recherche des commandants
Vous êtes autoritaire limite dictateur, vous savez prendre des décisions stratégiques. Des populations entières comptent sur votre machiavélisme. Dégonflés s'abstenir.
Date limite des candidatures : 27 novembre.
Réf.3284

Importante société informatique cherche son directeur du développement.

société biocti
recherche son
manager du
recrutement
Niveau ingé
Réf.3290

Vous adorez
relever des
préserver la
Efficacités'
candidature
Réf.3291

Nous rech


RÉFLÉCHISSEZ
AVANT DE VOUS
ENGAGER

GLOBAL DOMINATION
VOTRE DÉCISION POURRAIT ÊTRE FATALE !

Sortie PC CD
le 27 novembre 98

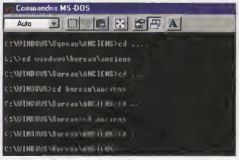
Sortie Playstation
le 29 janvier 99

Trucs et astuces

Par Jean-Luc Antoine

Sous DOS

Vous connaissez déjà la commande "CD..", qui permet de se déplacer vers le répertoire parent de celui dans lequel on est. Windows 95 va plus loin avec "CD..." pour aller un cran encore plus haut et "CD....", pour aller dans le répertoire grand-parent du répertoire parent du répertoire courant. Pour compliquer, "CD." ne fait rien ! Vous suivez ? ■



Problème de modem

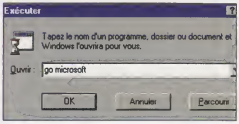
Si un modem est placé près d'une lampe fluorescente, la communication peut subir des parasites de temps à autre, et provoquer des pertes de données ou des ralentissements du débit. Si une lampe fluorescente est placée sur votre bureau, déplacez-la plus loin ou utilisez une ampoule normale, vous y gagnerez en qualité de connexion. ■

Trop de fenêtres

Par défaut, Windows déploie une nouvelle fenêtre pour chaque dossier que vous ouvrez. Si vous ne souhaitez pas que votre bureau se couvre rapidement d'une ribambelle de dossiers, appuyez sur la touche "Ctrl" lorsque vous ouvrez un sous-dossier. Il s'ouvrira alors dans la même fenêtre que son dossier parent. Vous pouvez aussi modifier les options d'affichage. ■

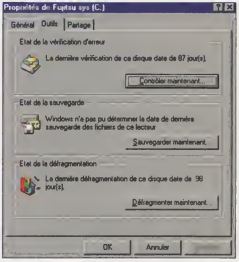
Accès au Web

Le menu "Démarrer/Exécuter" peut permettre un accès rapide au Web. Voici comment. Créez un fichier nommé "go.bat" dans le répertoire Windows, et rentrez la ligne "start http://www.%1.com" en éditant le fichier avec le bloc-notes. Désormais, tapez "go microsoft" ou tout autre site dans le menu "Démarrer/Exécuter" pour surfer sur le bon site. ■



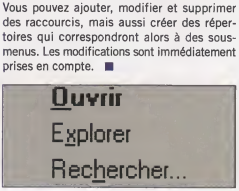
Accès aux outils disque

Certains d'entre vous accèdent aux outils de maintenance des disques par le menu "Démarrer/Programmes/Acessoires/Outils système" puis l'outil concerné. D'autres utilisent le disque pour rechercher ces outils. Le moyen le plus rapide est d'accéder aux propriétés des disques lorsque ceux-ci sont accessibles sous l'*Explorateur*. Vous y verrez naturellement les informations d'occupation, mais le second onglet vous donne accès aux outils en vous indiquant, en plus, depuis combien de temps les opérations de défragmentation ou de contrôle n'ont pas été effectuées. Sachez que pour garantir des performances optimales, il faut les utiliser fréquemment (toutes les semaines). ■



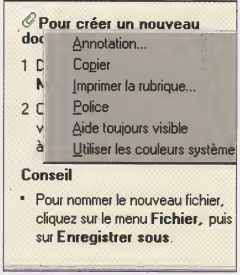
Modifier le menu "Démarrer"

Vous pouvez modifier les liens d'accès aux programmes disponibles depuis le bouton "Démarrer". Cliquez avec le bouton droit de la souris sur ce bouton et choisissez "Explorer". Vous pouvez ajouter, modifier et supprimer des raccourcis, mais aussi créer des répertoires qui correspondront alors à des sous-menus. Les modifications sont immédiatement prises en compte. ■



Annoter

Windows 95 vous laisse ajouter des commentaires aux rubriques d'aide. Affichez une rubrique et faites apparaître son menu contextuel avec le bouton droit, puis choisissez "Annotation". Rentrez vos commentaires et enregistrez. Vous verrez s'afficher une icône représentant un trombone en haut de la rubrique. Un clic sur celle-ci vous donne accès aux remarques. ■

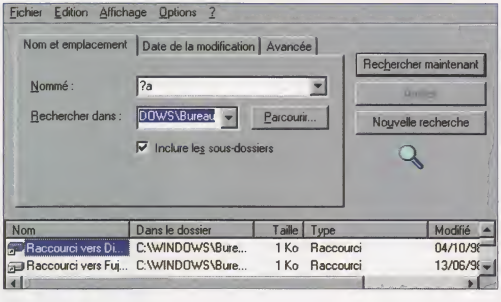


Conseil

- Pour nommer le nouveau fichier, cliquez sur le menu **Fichier**, puis sur **Enregistrer sous**.

Une recherche futée

Lorsque vous utilisez l'outil de recherche (menu "Démarrer/Rechercher"), vous rentrez généralement le nom du fichier que vous avez perdu. Encore faut-il se souvenir du nom exact. Si vous vous en souvenez partiellement, alors sachez qu'un point d'interrogation placé avant un caractère rechercherа tout nom de fichier comportant ce caractère, n'importe où dans son nom (sauf sur la première lettre). Le point d'interrogation après le caractère effectue la même opération mais sans que le caractère soit le dernier du nom de fichier. Utilisez également les "*" comme sous DOS. *.txt vous trouvera alors tous les fichiers texte présents sur votre disque dur. ■



Quel mot de passe ?

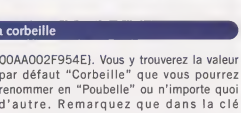
Si vous utilisez Windows 95 en réseau et que vous avez oublié votre mot de passe, vous ne pourrez plus récupérer l'environnement que vous aviez sans avoir la bonne identité. En cas d'oubli, appuyez sur "Échap" lorsque la boîte de *login* est affichée, puis dans une session DOS, supprimez le fichier WINDOWS*.PWL, correspondant à votre *login*, et redémarrez pour rentrer un nouveau mot de passe. ■

Autoplay

Windows 95 dispose d'une fonctionnalité nommée Autoplay, qui lance automatiquement un CD-ROM lorsqu'on le met dans un lecteur. Cela réduit les performances du PC, essentiellement lorsqu'il n'y a pas de CD dans le lecteur. Windows vérifie régulièrement la présence d'un nouveau CD, ce qui consomme du temps machine. Si vous remarquez que votre PC ralentit de temps en temps, faites-lui manger un CD pour voir si cela résoud le problème. Vous pouvez également désactiver l'option en choisissant dans l'icône système du panneau de configuration les propriétés du lecteur de CD-ROM. Décochez alors l'option de notification automatique d'insertion. ■

Mes documents

La répertoire "Mes documents", créé lors de l'installation de la suite Office, ne peut pas être effacé. Pour le supprimer, il faut commencer par modifier la base de registres (regedit.exe). Recherchez cette chaîne de caractères ("Mes documents") dans toute la base et assignez à sa place un nouveau chemin de répertoire existant. Renouvelez l'opération pour chaque occurence trouvée : la touche "F3" sert à poursuivre la recherche. Fermez la base de registres lorsque vous avez terminé. Désormais, le répertoire de vos documents Office est défini dans un nouveau dossier, vous pouvez donc supprimer sans crainte le répertoire d'origine (et ses fichiers) "Mes documents". ■

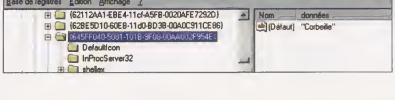


Midi à 14 h 00

Certains d'entre vous n'ont pas revendu leur ancien micro en achetant la dernière machine à la mode (Pentium II). Cela vous a permis de vous initier aux joies des réseaux et surtout des jeux en réseau. Cependant, les machines ne sont pas toutes à la même heure. La commande "Net Time" (simple fichier *batch* dans le groupe de démarrage) permet de caler les machines clientes sur l'heure d'un même serveur. La syntaxe est la suivante : net time \\SERVER / set / yes. Bien entendu, remplacez SERVER par le nom de votre PC vous servant de référence. Si vous souhaitez plutôt le mettre dans l'autoexec.bat, il faut que les *drivers* réseau soient précédemment chargés. L'inconvénient est que cela ne fonctionnera pas si votre machine de référence est éteinte. ■

Renommer la corbeille

Avez-vous remarqué que la corbeille est le seul objet du bureau que vous ne pouvez pas renommer ? Voici une astuce pour passer outre. Lancez l'éditeur de la base de registres par le menu "Démarrer/Exécuter/regedit.exe" et positionnez-vous dans l'arborescence de gauche sur HKEY_CLASSES_ROOT, CLSID, {645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}. Vous y trouverez la valeur par défaut "Corbeille" que vous pourrez renommer en "Poubelle" ou n'importe quoi d'autre. Remarquez que dans la clé "DefaultIcon" se trouvent les définitions des icônes. Vous pouvez également redéfinir ces valeurs pour exploiter des icônes que vous aurez créés vous-même. ■



Captures d'écran

On oublie trop souvent de le dire : inutile de passer par des utilitaires dédiés (*Paint Shop Pro...*) pour effectuer des captures écran, cette fonction est disponible en standard dans le système ; la touche "Impr Écran" du clavier permet de copier l'écran complet dans le presse-papier. Si vous la couplez avec la touche "Alt", seule la fenêtre active sera copiée. ■

Attention
Toute manipulation de BIOS risque d'entraver le bon fonctionnement de votre PC. À vos risques et périls donc !

Paramétrer le BIOS

Le BIOS paraît souvent très compliqué à paramétrer au premier abord. Cependant, après les quelques éclaircissements qui suivent, vous devrez être en mesure de vérifier que votre système est bien configuré, et vous pourrez même, le cas échéant, améliorer ses performances.

Par Jean-Luc Antoine

RAPPELONS que cette série d'articles consacrés au BIOS est destinée aux possesseurs de machines équipées du BIOS Award. C'est l'un des plus répandus, bien que les autres restent assez similaires en terme de fonctionnalités. Cependant, vous vous apercevrez qu'il n'y a pas deux BIOS identiques sur deux PC différents. Tout dépend de la carte mère.

BIOS Features Setup

Accédez donc au BIOS (touche "Suppr" au démarrage) puis commencez par regarder ce que l'entrée "BIOS Features Setup" vous réserve. Cette section vous permet de configurer votre système pour les opérations de base : la vitesse du système, la séquence de démarrage, les opérations clavier, la sécurité, etc.

Virus Warning: cette entrée permet d'activer l'anti-virus du BIOS. Il est cependant très limité car il ne fait qu'intercepter toute tentative de modification du secteur de démarrage, et génère une interruption du système pour demander à l'utilisateur s'il veut continuer le cas échéant. Nous vous conseillons de désactiver cette option car elle crée un conflit grave lors de l'installation de Windows 95.

CPU Internal Cache/External Cache: ces deux catégories accélèrent les accès mémoire, mais cela dépend fortement de l'architecture de la carte mère et du CPU. Il est conseillé de faire des *benchmarks* avec cette option activée et désactivée pour déterminer le meilleur choix.

Quick Power On Self Test: lorsque cette option est active (Enabled), le démarrage de l'ordinateur est nettement accéléré car le BIOS ne fait plus l'ensemble des vérifications. Si votre ordinateur est stable, activez cette option.

Boot Sequence: si vous ne démarrez jamais l'ordinateur sur une disquette, sélectionnez l'ordre C, A, cela accélère le démarrage de l'ordinateur car il n'allume plus le lecteur de disquettes pour vérifier si une disquette "bootable" est présente.

Boot Up Floppy Seek: permet au BIOS de déterminer lors du démarrage la nature du lecteur de disquettes pour savoir si elles sont en 40 ou 80 pistes. Cela s'avère désuet de nos jours, désactivez-le pour gagner du temps.

Boot Up NumLock Status: placez-le sur "On" pour pouvoir utiliser les chiffres du pavé numérique.

Boot Up System Speed: positionnez cette option sur "High", sauf si vous désirez ralentir votre PC.

IDE HDD Block Mode: positionnez-le sur "Enabled" pour permettre des accès disque sur de larges blocs de données au lieu d'octets individuels. Le système s'en trouve accéléré.

Gate A20 option: cela permet d'adresser la mémoire au-delà des 1 Mo. Placez-le sur "Fast" pour que la carte mère le fasse, sinon c'est le clavier qui le gère de manière bien plus lente.

Memory Parity Check: activez l'option si vous désirez vérifier la parité de la mémoire, pour éviter des erreurs si celle-ci est peu fiable. Si vous n'avez jamais rencontré de problème, désactivez-le, cela fait gagner du temps au démarrage.

Typematic Rate Setting: activez cette option pour pouvoir taper plusieurs fois un caractère en laissant le doigt appuyé sur la touche, sinon la répétition est désactivée.

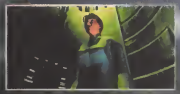
Typematic Rate: cela vous permet de définir le nombre de caractères par seconde émis par le clavier lorsque vous laissez le doigt sur une touche.

Typematic Delay: ici, vous définissez l'intervalle de temps d'attente avant que se déclenche la répétition de la touche.

Security Option: choisissez "System" pour interdire le démarrage si le mot de passe rentré est invalide, et "Setup" pour seulement limiter l'accès au paramétrage du BIOS.

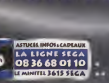
System BIOS Shadow: activez-le pour copier le BIOS dans la RAM, cela lui confère un accès plus rapide. Mais cela peut être sans effet sur certains systèmes, selon l'architecture.

POUR TA SURVIE ÉCOUTE L'INVISIBLE !



DANS CE JEU D'AVENTURE, VOUS ÊTES LAURA LEWIS, L'UN DES 7 MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU VAISSEAU SPATIAL AKI. LORS DU VOYAGE DE RETOUR SUR TERRE, LE SYSTÈME D'ALARME DU VAISSEAU SE MET EN MARCHE ET VOUS RÉVEILLE D'UN PROFOND SOMMEIL CRYOGÉNIQUE.
LA BRUTALITÉ DE CE RÉVEIL VOUS A PLONGÉ DANS UNE CERTAINE AMNÉSIE. VOUS ASSISTEZ À DISTANCE À LA SANGLANTE EXTERMINATION D'UN DE VOS CO-ÉQUIPIERS SANS VOIR CE QUI L'A TUÉ. UNE CRÉATURE INVISIBLE EST PRÉSENTE DANS LE VAISSEAU. GRÂCE À VOTRE SENS AUDITIF ET À VOTRE INSTINCT, TROUVEZ DES INDICES, DES ARMES, DES OBJETS, DES CARTES... ET ESSAYEZ DE TUER CETTE CRÉATURE AVANT QU'ELLE NE VOUS TROUVE !

4 CD, VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS



http://www.sega-europe.com

SEGA™ PC

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A69JQ19)
POWER MANAGEMENT SETUP
AWARD SOFTWARE, INC.

Power Management      : Disable        ** Reload Global Timer Events **
PM Control by APM     : Yes            IRQ[3-7,9-15],NMI     : Enabled
Video Off Method      : V/H SYNC+Blank Primary IDE 0         : Disabled
Video Off After       : Standby        Primary IDE 1         : Disabled
MODEM Use IRQ         : NA             Secondary IDE 0       : Disabled
                                       Secondary IDE 1       : Disabled
Doze Mode             : Disable        Floppy Disk           : Disabled
Standby Mode          : Disable        Serial Port           : Enabled
Suspend Mode          : Disable        Parallel Port         : Disabled
HDD Power Down        : Disable

VGA Active Monitor    : Enabled
Soft-Off by PWR-BTTN  : Instant-Off
Resume by Ring        : Disabled
Resume by Alarm       : Disabled

IRQ 8 Break Suspend   : Disabled       ESC : Quit          ↑↓→← : Select Item
                                       F1  : Help          PU/PD/+/- : Modify
                                       F5  : Old Values    (Shift)F2 : Color
                                       F7  : Load Setup Defaults
```

Video BIOS Shadow: c'est exactement le même principe pour le BIOS de la carte vidéo cette fois-ci.

C8000-CFFFF Shadow à E8000-EFFFF: ces catégories déterminent si les ROM optionnelles sont copiées en mémoire RAM pour accélérer leur accès. Les ROM optionnelles sont par exemple le support SCSI présent sur la carte mère.

Chipset Features Setup

Abordons la partie "Chipset Features Setup" qui dépend plus de la carte mère et risque donc de différer selon les constructeurs. L'ensemble des entrées qui figurent ci-dessous permettent également de configurer le PNP/PCI, mais c'est loin d'être une liste exhaustive. Nous avons sélectionné des options qui influent directement sur les performances de l'ordinateur.

16 bits ISA I/O Command WS: le système est nettement plus rapide que ses périphériques. Ce paramètre permet de définir le temps de réponse des périphériques avant qu'une erreur soit générée ou que des données soient perdues. Plus la valeur est importante, plus le système est fiable. Cependant, si les périphériques sont de très bonne qualité, diminuez cette valeur pour accélérer la machine.

AGP Aperture Size: plus la valeur est importante, plus les accès à la mémoire graphique seront rapides, car ils ne nécessiteront aucune translation.

Auto Configuration : activez cette option si vous êtes néophyte, le système se paramétrera selon la détection des périphériques.

Auto Detect DIMM/PCI Clk: pour réduire les interférences électromagnétiques, le système coupe l'horloge pour les *slots* DIMM et PCI non utilisés. Activez donc cette option.

Cache Read Burst: c'est l'option typique à ne pas modifier. Le fabriquant de la carte mère la prédéfinit de manière optimum selon la vitesse de la mémoire cache. Cela est également valable pour d'autres options semblables comme "Cache Write Wait State", "CAS Pulse" Width ou CPU Core Voltage.

CPU Addr. Pipelining: cette option, lorsqu'elle est activable, accélère énormément les traitements, car les adresses sont calculées parallèlement au traitement des données.

CPU Host/PCI Clock: par défaut, le BIOS utilise les valeurs d'horloge du CPU et du *bus* PCI. La modification peut éventuellement améliorer les performances, mais également altérer le bon fonctionnement (plantages). Après tests, vous pourrez savoir si la différence de performances est visible.

CPU to PCI (write) Buffer/Post: activez cette option car elle compense la différence de vitesse entre le CPU et le *bus* PCI en gérant un système de *buffer*, dans lequel le CPU écrit sans attendre la fin d'écriture, ce qui lui permet de continuer sur d'autres instructions pendant ce temps.

DMA Clock: permet de définir la vitesse de l'accès direct à la mémoire. La vitesse la plus haute risque de ne pas être supportée par les composants (plantage). À vous de définir la bonne limite.

DRAM Fast Leadoff, DRAM Posted Write Buffer: activez systématiquement ces options pour améliorer les performances.

DRAM Read Burst (B/E/F): plus la valeur est faible, plus l'accès mémoire est rapide, dans la limite des capacités des barettes mémoire installées.

Graffic Posted Write Buff: activez l'option pour bénéficier du *buffer* graphique interne, ce qui permet au processeur de vaquer à d'autres tâches.

L1 Cache Policy: Write Back est un mécanisme de gestion du cache plus performant que Write Through.

L2 Cache Size: 512 MB n'est à sélectionner que si le système a plus de 64 Mo de RAM.

PCI Burst: activez cette option pour bénéficier du meilleur protocole de gestion des accès PCI (plus de données sont transférées simultanément).

PCI to CPU Write Posting: cette option activée permet au PCI d'écrire tandis que le CPU est occupé.

PNP OS Installed: choisissez "Yes" si Windows 95/98 est installé.

L'ensemble des astuces citées dans l'article ne doit pas vous empêcher de lire les recommandations figurant sur la documentation de votre carte mère. Nous déclinons toute responsabilité quant aux dysfonctionnements résultant d'une manipulation du BIOS. ■

```
ROM PCI/ISA BIOS (2A69JQ19)
SpeedEasy CPU SETUP
QDI Innovative Technology

CPU Model   : Pentium(R)II
Speed Mode  : SpeedEasy        Warning: Be sure your selection
  CPU Speed : 233MHz                   is right. CPU over speed
                                       will be dangerous!

                               ESC : Quit          ↑↓→← : Select Item
                               F1  : Help          PU/PD/+/- : Modify
                                                   (Shift)F2 : Color
```

APACHE HAVOC

Appelez le 08 36 68 46 32* et gagnez une initiation au pilotage d'hélicoptère !

FRÈRES ENNEMIS...

- Deux simulations d'hélicoptère complètes : le Apache américain et le Havoc russe
- Utilisation tactique du relief : cachez-vous derrière les arbres et les bâtiments, dans le lit des rivières, etc.
- 3 zones de combat modélisées : Cuba, le Triangle d'Or et la Mer Noire
- Système de campagne dynamique, de nouvelles missions générées à chaque fois
- Jusqu'à 32 joueurs, en réseau ou par Internet
- Plus de 50 chars, navires et avions ennemis
- Systèmes d'armes, modèles de vol parfaits et tous les détails des deux cockpits (cockpits virtuels)
- Plusieurs niveaux de difficulté : du novice au passionné de simulation
- Support Direct 3D et Joysticks à retour de force

*2,23F/min
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Pour participer, [illegible] 3 questions et laissez vos coordonnées au 08 36 [illegible] 31/01/98. Règlement du concours déposé chez Maître [illegible] (92), 1 Allée Gambetta. Ce règlement sera adressé sur [illegible] Concours Apache Havoc – 28, rue Armand Carrel 93100 [illegible]
© 1998 Razorworks Ltd. Edité par Empire Interactive.

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

Sur le CD-ROM

Vous trouverez tous les scripts sur le CD-ROM n° 2, dans : "HARDSCRIPT".

Des scripts et des hommes

Comme tous les mois, nous présentons les meilleurs scripts de nos lecteurs. Envoyez-nous vos créations et vous serez publié. Ce mois-ci, les scripts sont plutôt des briques logicielles pouvant être réutilisées dans d'autres scripts plus ambitieux.

Par Jean-Luc Antoine

LE premier script nous vient d'Olivier de Marseille. Il est effectivement un peu plus gros que la normale (le script, pas Olivier), mais il a le mérite de nous fournir les deux fonctions nécessaires pour accéder aux fichiers de configuration *.INI, afin d'y lire et d'y écrire des valeurs. En effet, il n'est pas encore possible d'accéder aux API avec *Windows Scripting Host* (WSH). Voici donc des routines offrant les mêmes possibilités que les classiques "GetPrivateProfileString" et "WritePrivateProfileString". Nous vous présentons le script sans plus attendre :

Un script pour manipuler IE.

```
Set FileSysObj =
CreateObject("Scripting.FileSystemObjet")

wfilename = "c:\temp\new.ini"
current = ReadIni( wfilename, "WEB", "server")
desired = "www.planete.net"
If current <> desired Then
   WriteIni wfilename, "WEB", "server", desired
End If

current = ReadIni( wfilename, "WEB", "auto" )
desired = "Ford"
If current <> desired Then
   WriteIni wfilename, "WEB", "auto", desired
End If

Function ReadIni(file, section, item)
  ReadIni =""
  If FileSysObj.FileExists( file ) Then
    Set ini = FileSysObj.OpenTextFile( file, 1, False)
    Do While ini.AtEndOfStream = False
      line = ini.ReadLine
      If line = "[" & section & "]" Then
      line = ini.ReadLine
      Do While Left( line, 1) <> "["
        If InStr( line, item & "=" ) = 1 Then
          ReadIni = Mid( line, Len( item ) + 1 )
          Exit Do
        End If
            If ini.AtEndOfStream Then Exit Do
        line = ini.ReadLine
      Loop
      Exit Do
    End If
  Loop
  ini.Close
End If
End Function

Sub WriteIni( file, section, item, value )
  in_section = False
  section_exists = False
  item_exists = ( ReadIni( file, section, item ) <> "")
  wrote = False
  path = Mid( file, 1, InStrRev( file, "\" ) )
  Set read_ini = FileSysObj.OpenTextFile( file, 1, True,
TristateFalse )
  Set write_ini = FileSysObj.CreateTextFile( path &
"temp_ini.ini", False )

  While read_ini.AtEndOfStream = False
    line = read_ini.ReadLine
    If wrote = False Then
      If line = "[" & section & "]" Then
        section_exists = True
        in_section = True
      ElseIf InStr( line, "[" ) = 1 Then
        in_section = False
      End If
    End If
    If in_section Then
      If item_exists = False Then
        write_ini.WriteLine item
        write_ini.WriteLine item & "=" & value
        wrote = True
        in_section = False
      ElseIf InStr( line, item & "=" ) = 1 Then
        write_ini.WriteLine item & "=" & value
        wrote = True
        in_section = False
      Else
        write_ini.WriteLine line
      End If
    Else
      write_ini.WriteLine line
    End If
  Wend
  If section_exists = False Then ' section doesn't exist
    write_ini.WriteLine
    write_ini.WriteLine "[" & section & "]"
    write_ini.WriteLine item & "=" & value
  End If
  read_ini.Close
  write_ini.Close
  FileSysObj.DeleteFile file
  FileSysObj.MoveFile path & "temp_ini.ini", file
End Sub
```

Vous remarquerez que, contrairement à ce qui a été défini lors des précédents numéros, ce script contient des variables très explicites, ce qui fait

qu'il dépasse les 1 024 caractères autorisés. Il aurait cependant pu cadrer avec cette contrainte assez simplement, mais pour une bonne compréhension de la part de nos lecteurs, nous avons autorisé ce script exceptionnellement. Les premières lignes sont un exemple d'utilisation des deux procédures qui suivent. La première permet de lire la valeur d'une clé dans une section d'un fichier .INI. Il faut donc passer respectivement en paramètre le chemin d'accès complet au fichier, la section (toto pour [toto]), puis la clé. Le retour contient la valeur ou une chaîne vide. Le fichier n'est pas créé s'il n'existait pas, et dans ce cas, la valeur est également une chaîne vide. L'algorithme consiste à ouvrir un fichier texte et à le lire ligne par ligne, jusqu'à ce qu'on soit dans la bonne section, et que l'on y ait trouvé la bonne clé.

La routine d'écriture dans un fichier .INI est plus complexe, car une ligne modifiée peut faire varier la taille du fichier. Il faut donc passer par un fichier temporaire : on y inscrit tout ce qu'il y a à modifier avant la clé, si elle existe déjà, puis la nouvelle valeur et enfin tout le reste. Si la valeur n'existe pas, il faut la placer dans la bonne section. Si cette section n'existe pas, il faut la créer. Cela est donc bien plus compliqué. Enfin, le fichier temporaire créé doit remplacer le fichier .INI d'origine. La procédure n'est pas une fonction car il est inutile de retourner une valeur. Il faut lui passer en paramètre le chemin complet d'accès au fichier, la section (sans les crochets), la clé et la valeur à lui assigner.

Des manips sur IE

Le second script vient de chez nos amis les Belges : Henri, de Spa. Il nous montre comment accéder et manipuler *Internet Explorer* depuis un script, ce qui n'est pas banal car en temps normal, c'est plutôt l'inverse : *Internet Explorer* manipule les scripts. En voici le code source qui est vraiment très compact :

```
Dim IE
Set IE = CreateObject("InternetExplorer.Application")
ie.left=50
ie.top=50
ie.height=510
ie.width=470
ie.menubar=0
ie.toolbar=1
ie.navigate "http://www.planete.net"
ie.visible=1
```

Pour rentrer dans le détail du script, on commence par créer un objet de type *Internet Explorer*, puis on lui assigne des valeurs à ses différentes propriétés : positionnement, barre d'outils, menu, URL. Rien n'empêche d'imaginer que par la suite on enregistre également l'URL chargée, ce qui permettrait d'automatiser la récupération des pages sur le WEB, si vous consultez assez souvent les mêmes sites. Ce script fonctionne uniquement si Microsoft *Internet Explorer* 4 ou supérieur est installé.

Place nette sur le bureau

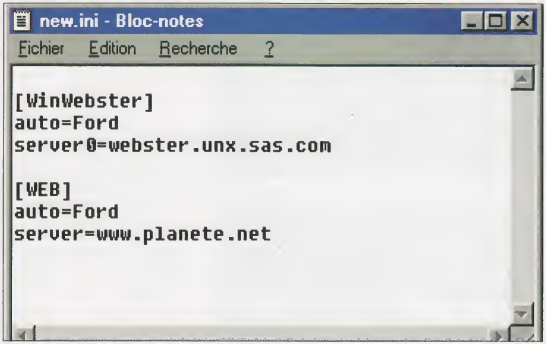
Le troisième script nous a été envoyé par Brigitte, du Havre. Je trouve qu'il y a une certaine analogie dans la structure du script avec le précédent. Se connaissent-ils? Quoiqu'il en soit, voici le code source :

```
Set WSHShell = WScript.CreateObject("WScript.Shell")
set shell = wscript.CreateObject("Shell.Application")
Shell.MinimizeAll
shell.Open "c:\windows"
shell.Open "c:\booting.txt"
Shell.TileVertically
WSHShell.popup "Restaure"
Shell.UndoMinimizeAll
```

Le script commence par créer un objet système de type *shell* pour pouvoir accéder aux boîtes de message. Cette boîte (avant-dernière ligne) sert essentiellement à mettre une pause dans le script avant de restaurer l'environnement tel qu'il était, ce qui met bien en évidence sa fonction. Un second objet système est créé. La première méthode (Minimizeall) permet de réduire toutes les fenêtres affichées à l'écran et de libérer la vue sur le bureau. Les deux lignes suivantes ouvrent une fenêtre de l'*Explorer* pointant sur le répertoire Windows et une fenêtre affichant le contenu d'un fichier d'erreurs. Ensuite, les fenêtres sont alignées verticalement et la boîte de dialogue apparaît. En fait, elle est censée apparaître mais sur la machine de test, elle figurait derrière les autres fenêtres. Est-ce un *bug* de WSH? Enfin, la dernière ligne restaure les fenêtres des applications qui avaient été précédemment minimisées.

Vous trouverez l'ensemble des scripts sur le CD-ROM, ainsi que ceux des anciens numéros. On vous évite des heures de saisie, mais ce n'est pas pour rien : juste pour vous laisser plus de temps pour nous envoyer les vôtres! ■

Envoyez-nous vos scripts,
5/7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex



Modification des fichiers .INI.

WINAMP 2.04

Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Winamp*, *Skin Wizard* ainsi que quelques exemples de *skins*, sur le CD-ROM n° 2 dans : \CREATION\WINAMP\.

Créez vos propres skins

De nombreux graphistes rivalisent de talent et d'originalité pour changer l'apparence du plus célèbre des players de MP3 : Winamp. Pourtant, réaliser ses propres skins (interfaces) est particulièrement simple, puisque le programme a été conçu de manière très ouverte.

Par Stéphane Belin

RAPPELONS, pour ceux d'entre vous qui n'auraient pas été happés par la vague du MP3, que ce format audio permet de compresser de manière non-destructive des données sonores numériques, et avec un taux absolument inégalé. Ainsi, il est fort possible d'atteindre des *ratios* de compression de l'ordre de 12 pour 1. Un fichier de 3 minutes 12 secondes, échantillonné à 44 100 Hz, en stéréo 16 bits (le codage employé pour les CD audio) n'occupera qu'environ 2,7 Mo sur votre disque dur ! Cette prouesse technologique a permis au MP3 de devenir rapidement un standard très apprécié des amateurs de musique. Il était naturel que voit le jour une multitude de *players*, regorgeant de fonctions de plus en plus sophistiquées. Est alors arrivée une nouvelle mode : celle des *skins*; entendez par là des apparences personnalisables pour les interfaces de ces *players*. Nous utiliserons pour notre part *Winamp*, qui est l'un des premiers *players* à avoir fait son apparition et reste encore l'un des plus réputés. Il a de plus l'avantage de rendre la création de *skins* très accessible. Voyez quelques exemples de très belles *skins* sur cette page, même s'il en faudrait des dizaines pour toutes les montrer. On dénombre des centaines de *skins* différentes, rendant hommage à des séries télé, des films, un genre de musique, une mode, ou reprenant le *design* de grandes marques. Rappelons également rapidement le fonctionnement de *Winamp*. Une fois lancé, vous accédez à une interface rappelant un lecteur de CD. Les touches "Lecture", "Avance" et "Retour rapide", ou encore "Shuffle" sont suffisamment claires pour que l'on ne s'y attarde pas. Pour sélectionner un fichier, cliquez simplement sur le bouton d'éjection. La réglette orange contrôle le volume tandis que la verte a une action sur la balance. Le petit bouton "EQ" ouvre une nouvelle fenêtre : celle de l'*equalizer*. Il fonctionne à la manière de tout *equalizer* et vous permet de modifier le niveau de restitution des différentes fréquences. Le bouton "PL" est très utile puisqu'il vous permet de créer une *playlist*, c'est-à-dire une liste de titres personnalisée. Il vous suffit de sélectionner les titres un à un en cliquant à chaque fois sur le bouton "+File". Le programme mémorise l'emplacement de chaque fichier de la liste sur votre disque dur et vous pouvez désormais naviguer d'un titre à l'autre comme vous le feriez avec un CD audio. Idéal pour se créer ses compilations. Enfin, un clic sur le bouton situé en haut à gauche de la fenêtre principale de *Winamp* vous donne accès aux options du programme, et à ce qui va nous occuper maintenant : les *skins*. Vous en savez de toute façon suffisamment sur les fonctions du programme pour que nous commencions sans plus attendre à jouer avec l'apparence de l'interface. ■

L'equalizer

La fenêtre de Playlist

Codemasters
CLASSICS

PC CD ROM

Pilotez une bonne occase

"UN RÉALISME À VOUS COUPER LE SOUFFLE
...UNE JOUABILITÉ EXEMPLAIRE"
PC TEAM - 93%

129 F*

"SON RÉALISME 3D ET SA JOUABILITÉ NOUS FONT PÉNÉTRER DANS LA FERVEUR DES GRANDS STADES"
GÉNÉRATION 4

129 F*

"IMPRESSIONNANT ET PARFAITEMENT RÉALISÉ"
PC JEUX

129 F*

Codemasters

www.codemasters.com

* Prix Public Conseillé

Codemasters Classics - La collection indispensable

1.

Allez, voyons comment charger une nouvelle *skin*, avant de se lancer dans la création de la nôtre. Cliquez sur le bouton appelant le menu déroulant des options, et choisissez "Options > Skin Browser" (ou "ALT+S") (a). Une fenêtre apparaît, dans laquelle un bouton "Set Skins Directory" vous permet de définir dans quel répertoire sont rangées vos *skins*. Une *skin* apparaît sous la forme de multiples fichiers compressés dans un seul. Pour en installer une, il vous suffit de créer un répertoire dans votre répertoire de *skins* et d'y décompresser tous les fichiers relatifs. Une fois votre Browser de *skins* affiché, vous devriez voir apparaître tous les sous-répertoires. Il vous suffit de double cliquer sur un nom pour assigner cette skin à *Winamp*. Ici, un exemple avec, euh... une fille ( ).

2.

Même si l'on peut modifier l'ensemble de l'interface de *Winamp*, la plupart des *skins* ne changent que la fenêtre principale. C'est justifié, dans la mesure où l'on ne fait pas appel très souvent à l'*equalizer* ou à la *playlist*. De plus, la fenêtre principale est celle qui reste constamment ouverte sur le bureau. Pour créer une *skin*, le mieux est de partir d'une base déjà existante, qui nous servira en quelque sorte de "patron", pour connaître la taille et l'emplacement exact des éléments graphiques constituant l'interface (boutons, fenêtres, barres de titres etc.). La plus fiable pour servir de référence reste la *skin* officielle de *Winamp 2*, baptisée *Base 2*, que vous trouverez sur le CD-ROM n° 2 dans \CREATION\WINAMP\SKINS\BASE201. Jetez un coup d'œil dans ce répertoire et observez les fichiers qui s'y trouvent. Vous trouverez de nombreux fichiers de curseurs Windows (.CUR), des fichiers image (.BMP) et 3 fichiers texte. Tous ces fichiers sont utilisés pour définir l'ensemble des paramètres visuels de *Winamp*. Cependant, rassurez-vous, pour chaque fichier manquant dans une *skin*, *Winamp* utilise les valeurs par défaut. Il en résulte que vous n'aurez besoin de modifier que quelques fichiers pour commencer à personnaliser votre *player*.

Monoster.bmp	3 Ko	Chaos Fx Picture	10/08/98 21:18
Normal.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:26
Nums_ex.bmp	3 Ko	Chaos Fx Picture	11/08/98 22:34
Pclose.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:26
Playpaus.bmp	2 Ko	Chaos Fx Picture	10/08/98 21:18
Pledit.bmp	23 Ko	Chaos Fx Picture	20/09/98 12:33
Pledit.txt	1 Ko	fichier TXT	16/09/98 22:37
Pnormal.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:26
Posbar.bmp	5 Ko	Chaos Fx Picture	10/08/98 21:18
Posbar.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:18
Psize.cur	1 Ko	Curseur	04/09/98 03:11
Ptbar.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:18
Pvscroll.cur	1 Ko	Curseur	03/09/98 16:19
Pwinbut.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:26
Pwsnorm.cur	1 Ko	Curseur	29/08/98 17:26

3.

Nous allons maintenant créer un répertoire (dans le répertoire comprenant les *skins*) qui nous servira à stocker les éléments de notre *skin*. Je l'appelle *Bimbo*. La première chose à faire est de copier les fichiers que nous allons modifier depuis le répertoire de la base vers notre répertoire *Bimbo*. Jouons comme tout le monde les feignasses et oublions purement et simplement les fichiers curseurs. Ceux créés par défaut feront très bien l'affaire. Reste à copier les fichiers image utiles. Commençons simplement par copier le fichier MAIN.BMP, qui est le plus important puisqu'il comporte le *design* de la fenêtre principale (a). Nous modifierons ensuite une à une les autres images, de manière à soigner de plus en plus notre *skin*.

Composez, enregistrez et écoutez la musique que vous aimez en toute simplicité.

The Next Generation

eJay™

of Music Software*

ENTREZ DANS LE MONDE EJAY™ !

NOS MEILLEURES REFERENCES... C'EST VOUS !

Quelques messages laissés sur le Livre d'Or du site Internet EJay :

" Merci EJay pour toutes ces nuits presque blanches ! " Fran. Lyon. France
" Génial, ces logiciels sont supers et excellents pour les neurones " Compow. Chartres. France
" Enfin un logiciel de création musicale à la portée de tout le monde et pas cher. Bravo ! " Jean. Calvi. Corse.
« Je possède Dance EJay et c'est fabuleux la facilité de faire de la musique avec un logiciel comme celui-ci. J'espère qu EJay aura une longue vie. Vive EJay !! » Christophe. Anglet. France

SI VOUS AIMEZ LA TECHNO, LE RAP OU LA DANCE, VOUS ALLEZ ADORER LES LOGICIELS EJAY™ !

Ils révolutionnent l'utilisation de votre PC en lui donnant une nouvelle dimension : le pur plaisir...

La simplicité d'utilisation des logiciels E Jay™ permet à chacun de réaliser des morceaux dignes des meilleures productions musicales actuelles. Vous disposez de plus de 1000 échantillons musicaux par logiciel, de 8 pistes hifi stéréo, de fonctions incroyables et originales comme le Scratch sur HIP HOP EJay™, l'Hypergénérateur sur RAVE EJay™ ou encore la Recording Box sur DANCE EJay™.

Avec les CD Rom EJay votre imagination ne connait plus aucune limite !

http://www.ejay.com

Un forum pour échanger vos mix, astuces et bons plans, retrouver toute l'actu du monde EJay, ses concours, le téléchargement de Samples et la Hot line, ...

http://www.ejay.com

http://www.nrj.fr

* La Nouvelle Génération de Logiciels Musicaux. * Prix public généralement constaté
© PXD Musicsoft Inc.1998. tous droits réservés © Focus Marketing.1998. tous droits réservés
DANCE eJay, RAVE eJay, HIP HOP eJay, Samplekits, eJay, le logo eJay et PXD sont des marques déposées par PXD Musicsoft, Inc.
Tous les autres dénominations sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.
Focus Marketing 100, avenue du Général Leclerc 93692 Pantin cedex Tél. : 01 48 10 59 69.

4.

Nous allons nous contenter de commencer par placer une image à nous dans la fenêtre principale. Je choisis un thème disco, pour les jeunes et tout, comme vous pouvez le voir sur l'image a. Vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel de graphisme pour travailler vos *skins*. J'utilise pour ma part *Photoshop*. La première chose à regarder est la taille de l'image MAIN.BMP (275*116 pixels précisément). Je redimensionne mon image et j'effectue une symétrie horizontale de manière à exploiter du mieux possible la place disponible. Il faut veiller ici à ce que les parties les plus jolies de l'interface ne soient pas recouvertes par les zones d'affichage. Comme je suis fourbe, j'ai pensé à passer le fichier en millions de couleurs, de manière à pouvoir exploiter les possibilités de *Photoshop*. Après quelques minutes, ça donne quelque chose comme ça (image b).

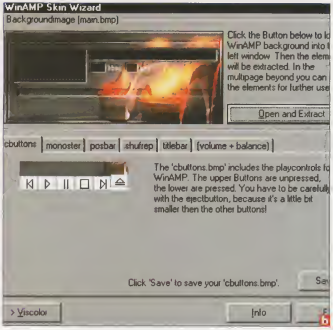
b

a

5.

Allez, on essaye tout de suite, en chargeant *Winamp* et en appelant le *skin* Browser. Notre répertoire *Bimbo* devrait s'y trouver. Étant donné que seul le fichier MAIN.BMP s'y trouve, tous les autres paramètres conservent les valeurs par défaut. Ça marche (a). Toutefois, c'est assez laid, surtout parce que l'interface de base utilise de grosses réglettes hideuses. Nous devons donc les modifier en conséquence. Cela dit, étant donné que je suis toujours aussi fainéant, j'ai bien envie de vous dire d'aller lancer *Skin Wizard* (\CREATION\WINAMP\UTILS\WIZARD1D\WIZARD.EXE). Ce programme permet de découper votre fenêtre principale de manière à récupérer les emplacements des divers boutons et réglettes. Cliquez sur "Open and Extract" et ouvrez votre MAIN.BMP. En allant dans les différents onglets, vous constatez que vous pouvez sauver toutes les parties de l'interface séparément (b).

a



b

6.

Continuons à aller au plus rapide et contentons-nous de sauver les contrôles de lecture. À partir de là, je les charge dans *Photoshop*, et profitant des calques, je superpose les contrôles de l'interface de base pour simuler des boutons transparents (a). Il ne me reste qu'à sauver ce fichier sous le même nom, dans mon répertoire \BIMBO. Comme j'ai laissé tourner en tâche de fond *Winamp*, il me suffit de l'activer et d'une pression sur F5, je mets à jour ma *skin*. Hop, voilà le résultat sur l'image b. Je pense que vous avez saisi le principe. Regardez sur l'image c à quoi ressemble ma *skin* après que j'aie commencé à travailler les réglages de balance et de volume et ajouté deux ou trois détails de rendu. J'ai également commencé à changer la couleur des affichages. Bien sûr, c'est très loin d'être une *skin* satisfaisante, surtout lorsque l'on voit la qualité de certaines réalisations trouvées sur Internet. Mais vous en savez maintenant suffisamment pour tenter de créer la meilleure *skin* jamais vue !

c

a

b

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

«... En attendant ce jour béni, faisons un petit point sur un jeu de rôle qui s'annonce grandiose, que dis-je, grandissime !»
GEN4

«Baldur's Gate, l'espoir le plus fou des rôlistes... le prochain jeu de référence.»
JOYSTICK

DÉCOUVREZ un univers d'intrigues et de mystères

EXPLOREZ plus d'une **CENTAINE** de lieux différents (villes, montagnes, forêts, marécages, catacombes, etc.)

INVOQUEZ plus de **100** sorts

RETROUVEZ toutes les règles de **DONJONS ET DRAGONS** (AD&D, 2ème édition)

Jouable jusqu'à 6 en réseau

Textes et voix en français

Jeu sur 5 CD-Rom

Graphismes en 16 millions de couleurs

www.interplay.com

BIOWARE

Concours, Trucs et Astuces
au 3615 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 24 68*

Interplay

DISTRIBUÉ PAR Acclaim

©1998 Interplay Inc. Baldur's Gate, Forgotten Realms, Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D, the D&D logo, the Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, Dungeon Master logo, the Dungeon Master logo, the Dungeon Master Guild logo, the Dungeon Master Guild, the Dungeon Master Guild logo, the Dungeon Master Guild logo, the Dungeon Master Guild logo

Sur le CD-ROM

Vous trouverez *Paint Shop Pro 5* sur le CD-ROM n° 2, dans "\OUTILS\PSP\WIN95" ou "\WIN3.1X". Lancez sous Windows PSP50EV.EXE ou PSP311.EXE.

Nettoyez vos images scannées (2e partie)

NOUS continuons ce mois-ci notre exploration des possibilités de Paint Shop Pro, en matière de correction d'images. Nous allons aborder en particulier la notion de sélection, afin de travailler plus précisément, et surtout de façon sélective.

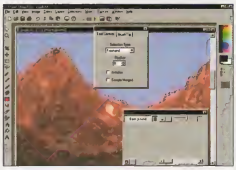
Par Stéphane Belin

1.

Un bref résumé de l'épisode précédent sera utile à tous ceux qui prendraient cette série en cours de route. Le mois dernier, nous sommes partis de l'hypothèse que nous possédions une image fraîchement scannée. Notre but était de corriger les défauts inhérents à ce type d'image, en matière de colorimétrie particulièrement. Nous avons donc appris à repérer les principaux défauts afin de mieux les éliminer. Nous avons tout d'abord recadré l'image, afin d'éliminer les portions indésirables résultant de la numérisation des bords de la photographie. Ensuite, nous nous sommes attachés à rectifier le contraste de l'image, afin de lui redonner le dynamisme de l'original. Puis, nous avons vu comment l'outil Dropper s'avérait précieux pour évaluer les proportions de chaque composante dans l'image. Nous avons ainsi mis en évidence une carence de bleu dans le ciel. La commande "Red/Green/Blue" du menu déroulant "Colors>Adjust" nous a permis de forcer la proportion de bleu dans l'ensemble de l'image. Mais il est alors apparu que le fait d'avoir augmenté le bleu avait eu une influence indésirable sur les montagnes. C'est sur cette constatation que nous reprenons notre exploration. Voyez sur les images suivantes l'image de départ et l'état dans lequel nous l'avions laissée. Rappelons que les images se trouvent sur le CD-ROM n° 2 dans "\CREATION\SCANS\" sous les noms SCANBRUT.TIF et SCAN_COR.TIF

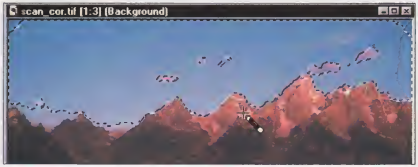
2.

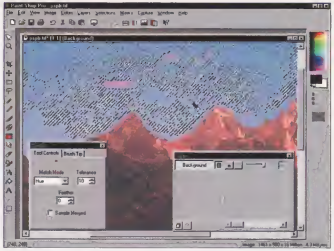
Nous savons maintenant que modifier une composante de couleur sur l'ensemble de l'image n'est pas une bonne solution. C'est pourquoi il serait intéressant d'avoir la possibilité de ne travailler que sur une certaine portion de l'image. C'est ici qu'intervient la notion de sélection, parfois appelée "masque". Elle consiste à sélectionner, à l'aide de divers outils, une partie d'une image. Toutes les modifications apportées par la suite n'affecteront que la sélection. L'objectif est donc de sélectionner la partie basse de l'image, en épargnant le ciel, de manière à pouvoir en ôter du bleu. Les outils de sélection comprennent tout d'abord la sélection à main levée, qui pourrait s'apparenter au découpage d'un pochoir au *cutter*. C'est l'outil Freehand. Il existe aussi des sélections géométriques, tels les cercles et les rectangles. Nous pourrions essayer de détourer manuellement la partie qui nous intéresse, mais ce travail serait fastidieux et imprécis. Essayez tout de même, afin de comprendre le fonctionnement de l'outil. Suivez le contour de la chaîne montagneuse. Vous n'êtes pas obligé de réaliser votre sélection en une fois. Une pression sur "Shift", pendant que vous sélectionnez, ajoute la nouvelle sélection à la précédente. La touche "CTRL" fait office de soustraction. Utilisez le *zoom* pour travailler plus précisément.



3.

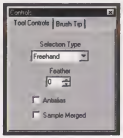
Il existe heureusement d'autres méthodes beaucoup plus efficaces pour le cas qui nous intéresse. L'outil Magic Wand, en particulier, permet d'effectuer des sélections en recherchant les points possédant des propriétés semblables. Par exemple, il est possible de sélectionner les points les plus brillants ou ceux qui possèdent une certaine teinte. Le principe est toujours le même. Vous cliquez sur un point de l'image et le programme génère une sélection qui englobe tous les points adjacents répondant aux critères choisis. C'est la valeur de tolérance qui définit la fourchette de valeurs sélectionnée autour de celle du point de départ. Essayons de sélectionner le ciel. Celui-ci possède manifestement une teinte principale, très différente du reste de l'image. Cliquez donc sur l'outil Magic Wand et sélectionnez "Hue" dans le menu déroulant "Match Mode" de la palette Tool Controls. Ceci indique au programme qu'il devra se baser sur la similarité de teinte pour sélectionner les points. Cliquez maintenant quelque part au milieu du ciel. La sélection est loin d'être satisfaisante. C'est parce que nous avons laissé la Tolérance à sa valeur par défaut (10). D'une pression sur "CRTL+D", annulez la sélection. Poussez maintenant la tolérance à 50 et recommencez l'opération. Vous constatez que nous avons presque la totalité du ciel.

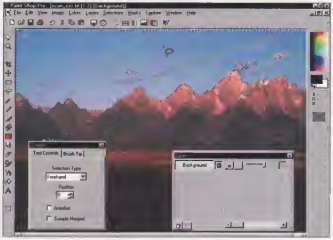




4.

Comme je l'ai déjà mentionné, vous pouvez réaliser une sélection en plusieurs fois. Pour avoir la totalité du ciel, il vous suffit de cliquer à nouveau avec Magic Wand dans une partie non sélectionnée en maintenant enfoncée la touche "Shift". Vous avez maintenant une sélection très propre. Il ne reste plus qu'à inclure les nuages en utilisant l'outil Freehand. C'est de loin la méthode la plus rapide. Mais, allez-vous me dire, nous avons sélectionné le ciel, alors que nous voulons agir sur le bas de l'image. Il suffit donc de procéder à une inversion de la sélection ("Invert" dans le menu déroulant "Selections" ou "Shift+CTRL+I"). Tout ce qui était sélectionné ne l'est plus, et inversement. Nous avons choisi la facilité en sélectionnant le ciel grâce à sa teinte relativement uniforme. Sélectionner le bas de l'image aurait nécessité un travail plus minutieux.





5.

Il ne nous reste plus qu'à diminuer la composante bleue de notre sélection en allant dans "Red/Green/Blue" du menu déroulant "Colors>Adjust". Avec une valeur de –20, nous récupérons la couleur originelle de nos montagnes. Ne vous souciez pas de la prévisualisation qui ne tient pas compte de votre sélection. Vous verrez, en validant, que les modifications ne seront pas affectées aux parties non sélectionnées. Vous trouverez l'image dans l'état actuel sur le CD-ROM, sous le nom SCAN_-CO2.TIF. Nous avons appris comment travailler avec les sélections. Continuez à vous entraîner en réalisant des sélections sur des images, de manière à apprendre à résoudre les différents cas de figure possibles. N'oubliez pas de combiner l'usage des différents outils. Nous irons plus loin le mois prochain avec les sélections, et découvrirons de nouveaux outils.

THE DRUMZ WIZARD

Sur le CD-ROM

La version *shareware* de *The Drumz Wizard* est sur le CD-ROM n° 2, dans : "CREATION\DRUMZWIZ\". Lancez DRUMZWIZ.EXE

Ambiance latino

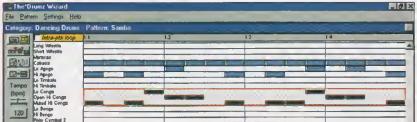
Faisant suite à l'épisode précédent, nous allons continuer ce mois-ci l'étude du shareware Drumz Wizard, la boîte à rythmes virtuelle, afin de découvrir quelques nouvelles fonctionnalités et bien sûr quelques nouveaux patterns rythmiques.

Par Thierry Demougin

POUR ceux qui nous rejoignent en cours de route, sachez que ce programme permet de construire sur la longueur d'une mesure (dans la version non enregistrée) une séquence de batterie, simplement à l'aide de la souris. L'application se structure autour d'une matrice principale, conçue en deux dimensions. D'une part, sur l'axe horizontal, nous retrouvons le temps découpé en 4 parties, associées à 4 doubles-croches par temps, d'où un total de 16 subdivisions. Puis d'autre part, l'axe vertical, qui regroupe sous forme de liste les instruments de percussions (cymbales, grosse caisse, congas, caisse claire, etc.). Suivant le motif choisi, il est alors possible de placer une note, représentée sous la forme d'un trait, et ceci même en temps réel lorsque le logiciel est en mode reproduction !

Une fois vos notes installées, il peut être utile de modifier certaines d'entre elles. Pour cela, un menu contextuel vous offre la possibilité de métamorphoser à volonté votre séquence. Sachez que cette fonction n'est autorisée que sur une note à la fois (monophonique). Il faut simplement cliquer sur le bouton droit de votre souris pour faire apparaître ce menu. Les fonctions disponibles couvrent divers domaines comme l'écoute de notes, l'effacement de notes, le volume, la transposition (uniquement disponible dans la version enregistrée) ou l'insertion de triolets (Half et Full, moitié ou temps complet). Toutefois, si vous voulez par hasard agir sur un groupe de notes, il conviendra d'utiliser un autre outil. Celui-ci se trouve dans la palette d'icônes située sur la partie gauche de l'écran. Symbolisé sous la forme d'un rectangle, il permet, grâce à la souris, de construire une zone de sélection de notes, en maintenant le clic enfoncé. Puis, à l'aide du fameux clic droit, il sera possible d'effectuer les fonctions déjà citées mais aussi de copier et de coller la sélection. Utile non ?

La boîte à outils.



Les congas, sélectionnées puis transposées, donneront des bongos.

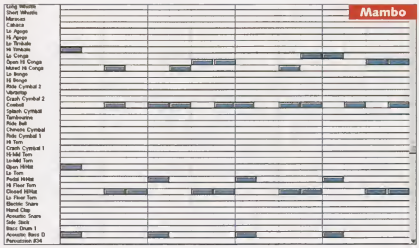
Poussons la chansonnette !

La dernière partie, totalement redoutable, permet la création de morceaux en associant les différents *patterns*. Une mesure, ça finit par tourner à la rengaine au bout d'une heure ! Ainsi, grâce à l'icône Song Wizard, située dans la partie inférieure de l'écran, vous accédez à un deuxième éditeur. Après avoir validé dans le mode Song Operations l'option Create a New Song, puis saisi un nom pour votre futur morceau, validez la case Do It !. Vous vous retrouvez dans un second écran, comprenant sur la gauche la liste des catégories de *patterns* disponibles. À l'installation, classés par thématiques, *Drumz Wizard* propose une dizaine de styles (Jazzy, Funk E, Dancing, Rock and Pop, Latin, Blues, Country, etc.). Vous pouvez même créer vos propres dossiers de rangement. Puis il suffit de choisir l'une de ces catégories pour voir apparaître les séquences existantes. Nonchalamment, par le coup du Drag and Drop, propulsez donc le fichier dans la fenêtre d'arrangement sur la droite de l'écran. Ainsi, il est aisé de se monter un arrangement rythmique qui tue, tout en s'accompagnant la guitare à la main ou le pipeau dans le bec (Ndlr : Et pas le contraire...) !

Quelques études rythmiques

• Afro Rock

Dans ce premier exemple, le *kit* rythmique utilise trois familles d'instruments différents. D'une part, la batterie, relativement épurée autour de la grosse caisse, la caisse claire ainsi qu'une cymbale *ride*. Puis d'autre part, les congas (grave, médium, aigu) et les bongos (grave et aigu). Le schéma rythmique ainsi employé est construit sur une base binaire Rock où la grosse caisse martèle les temps forts (1, 3) tandis que la caisse claire frappe les temps faibles (2, 4). Pour affirmer le côté Rock, la cymbale est présente sur tous les temps. Le côté latin est alors introduit par les motifs de congas et de bongos, construits en



forme de questions/réponses. Le tout est porté à un tempo de 120 bpm. Salute Santana !

• Mambo

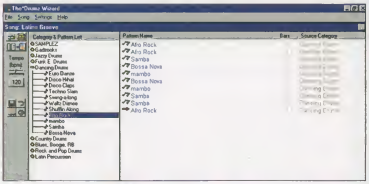
Ce style musical typiquement caribéen est né dans les années 40 à Cuba, puis s'est développé aux États-Unis avec des orchestres latino, comme ceux de Machito ou Tito Puente. Il se construit aussi bien rythmiquement qu'harmoniquement autour de plusieurs motifs de percussions. La batterie se compose simplement d'une grosse caisse qui marque tous les temps, relayée par un Charleston comprenant les trois types de frappe. Afin de donner plus d'ampleur à cette section basique, la cloche (Cow Bell ou "cloche de vache") propose un motif basé sur une juxtaposition de doubles-croches. Pour pimenter le tout, nous notons un deuxième schéma construit autour de bongos et autres congas.

• Samba

En route vers les contrées exotiques du Brésil, pour ce *pattern* typiquement Samba. L'approche rythmique est ici encore totalement différente. La batterie, en tant qu'instrument, n'utilise que la grosse caisse, la reléguant au rang de simple tambour, présent sur tous les temps. Nous pouvons d'ailleurs noter que chaque temps fort de grosse caisse se trouve en double-croche, précédé par un appel. Pour asseoir un rythme entêtant, il convient de placer une percussion sur toutes les doubles-croches, soit 16 notes. La syncope est alors amenée par une cloche (Ride Bell ou "cloche cymbale"), jouant un motif rythmique simple. Celui-ci sera ensuite ponctué par deux agogos et accompagné par le trio de congas. En route pour la *battucada* dans la rue...

• Bossa Nova

Issue elle aussi du Brésil, la Bossa Nova est généralement jouée sur des rythmes bien plus lents. Après guerre, elle fusionna avec le Jazz pour devenir le style West Coast, avec l'appui des saxophonistes Chet Baker, Stan Getz ou Gerry Mulligan. De par sa simplicité d'écriture, une rythmique Bossa laisse une grande place de silence afin de pouvoir développer des mélodies instrumentales et des solos improvisés. La batterie se compose d'une grosse caisse, d'un *rimshot* (baguette tapée en même temps sur le fût et la peau de la caisse claire) et un Charleston au pied sur les temps et contretemps. On remarquera l'arrivée de quelques frappes de bongos et congas. ■



Programmer ses morceaux.

HYPERCAM 1.34

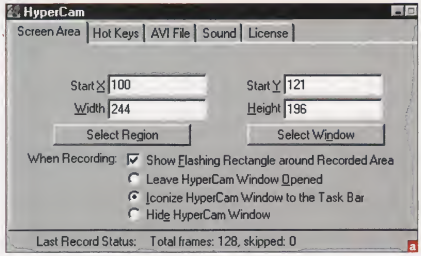
Sur le CD-ROM

La version *shareware* d'*HyperCam* est sur le CD-ROM n° 2, dans : \CREATION\HYPERCAM. Lancez sous Windows : SETUP.EXE.

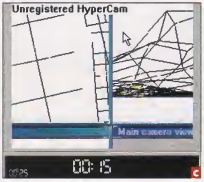
Enregistrez vos exploits

HyperCam est un utilitaire qui rendra d'immenses services à tous ceux qui veulent réaliser des démonstrations visuelles de logiciels tournant sous Windows. Il vous permettra tout simplement d'enregistrer votre travail en temps réel et d'en constituer un fichier vidéo.

Par Stéphane Belin



IL arrive parfois que l'on ait à faire la démonstration d'un logiciel, ou à expliquer une fonction particulière de Windows. Pourtant, nombre d'explications difficiles à mettre en forme se contenteraient d'une simple démonstration visuelle. Et on ne dispose pas toujours du temps nécessaire pour accomplir cette tâche pour plusieurs personnes, et encore moins pour se déplacer. Prenons l'exemple du concepteur d'un *shareware* désirant réaliser un didacticiel visuel de son programme pour le diffuser sur le CD-ROM de l'application. Sa tâche s'avérera ardue, à moins de disposer d'*HyperCam*. Le logiciel est particulièrement simple à mettre en œuvre et fonctionne à merveille. Commencez par lancer l'application dont vous désirez enregistrer le fonctionnement. Ensuite, chargez *HyperCam*. Le programme dispose d'une interface simple qui vous permet de régler tous les paramètres à travers 4 onglets (**a**). La première chose à faire est de décider de la zone à capturer, grâce à l'onglet Screen Area. Le bouton "Select Region" permet de tracer à l'écran un cadre représentant la zone à capturer. Le bouton "Select Window" vous autorise à choisir une fenêtre. Allez ensuite dans l'onglet Hotkeys pour vérifier les touches qui activent et stoppent la session de capture. Veillez à ce qu'elles n'entrent pas en conflit avec les touches de fonction utilisées par l'application que vous allez capturer. L'onglet AVI File est très important puisque c'est là que vous déciderez de la fréquence de capture. Plus vous mettrez un nombre élevé dans la zone Rate in Frames par second - Record, plus la vidéo générée sera fluide. En contrepartie, il vous faudra disposer d'une machine plus puissante. Mais rassurez-vous, pour la plupart des applications, et à moins de déplacer le curseur à l'écran comme un maniaque, une valeur comprise entre 5 et 10 fera parfaitement l'affaire. L'onglet Sound permet de définir la qualité d'échantillonnage du son depuis le microphone. Ceci vous permettra de commenter en direct les actions que vous effectuerez à l'écran. N'oubliez pas toutefois de cocher la case "Record Sound" située dans l'onglet AVI File. Enfin, il ne vous reste qu'à lancer la session. Si le programme ne parvient pas à capturer à la fréquence spécifiée, vous serez contraint de réduire le nombre d'images par seconde ou la taille de la zone à capturer. Pendant la capture, une pression sur "Shift+CTRL" accompagnée d'une pression sur le bouton de la souris et d'un déplacement permet d'effectuer un *travellling* de la zone capturée. Cette fonction s'avérera particulièrement utile si vous ne pouvez capturer toute l'application en une seule fois. Dans l'exemple de cette page, je déplace la fenêtre pour continuer à enregistrer ce qui se passe dans une autre vue (**b**, **c**, et **d**). ■



À CE PRIX LÀ, C'EST LE MOMENT DE FAIRE TES CADEAUX DE NOËL !

L'ENCYCLOPEDIE 98

VERS. FRANÇ. PC

PETIT LAROUSSE

VERS. FRANÇ. PC

A PARTIR DE **29F** LE CD-ROM

+ EN CADEAU 1 CD-ROM EXHUMED POUR TOUTE COMMANDE

+ POUR 2 CD-ROM ACHETÉS 3000 CLIPARTS DE FÊTES

(Une valeur supérieure)

TITANIC

VERS. FRANÇ. MAC & PC

SURF
Vers. Franç. Mac & PC

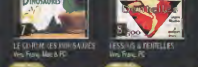
L'ANGLAIS PAR LA PRATIQUE
Vers. Franç. PC

CORPS HUMAIN 3.0
Vers. Franç. PC

LE CD-ROM DES DINOSAURES
Vers. Franç. Mac & PC

LES FABLES DE LA FONTAINE
Vers. Franç. PC

ART DANS L'ART POPULAIRE
Vers. Franç. PC



30000 CLIPARTS WEB VOL.1
Vers. Franç. PC

30000 CLIPARTS WEB VOL.2
Vers. Franç. PC

CLIP FONTES
Vers. Franç. PC

250 JEUX VIDEO ANNUELS
Vers. Franç. PC

TIME GATE : LE SECRET DES TEMPLIERS
Vers. Franç. PC

ISIS
Vers. Franç. Mac & PC

TAROT
Vers. Franç. PC

ENCYCLOPEDIE DES SPORTS
Vers. Franç. PC

BEST OF WINDOWS VOL.1
Vers. Franç. PC

250 CLIPS MUSICAUX
Vers. Franç. PC

LES EXPL. DU NOUVEAU MONDE
Vers. Franç. Mac & PC

CD-ROM VIVANT MULTILINGUE
Vers. Franç. Mac & PC

TANGRAM
Vers. Franç. Mac & PC

ETIQUETTES +
Vers. Franç. PC

AIMANTAGES ET ÉTIQUETTES EN 3D
Vers. Franç. PC

IMPRIMEZ VOS CALENDRIERS
Vers. Franç. PC

MEGA MANIA ORGANIZER
Vers. Franç. PC

35000 CLIPS VOL.1
Vers. Franç. PC

35000 CLIPS VOL.2
Vers. Franç. PC

CD-LIVE
Vers. Franç. Mac & PC

PAINTBRUSH CLIPARTS
Vers. Franç. Mac & PC

MC101 BON DE COMMANDE

A renvoyer à : M.C.I. B.P. 72 - 59 963 Croix Cedex

CADEAU

pour toute commande

Le Jeu Exhumed

pour 2 CD-Rom achetés

3000 Cliparts de fêtes

TITRES	PRIX MCI	QTÉ	MONTANT
pour 2 CD achetés 5000 Clip Arts OFFERT !	GRATUIT ! GRATUIT ! GRATUIT !		

☐ Je joins impérativement à ma commande mon règlement de ..... Francs

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (+3 Francs à l'ordre de Mediaction Georges Montandon)

☐ CB N° : ..... Expire le : .....

Frais de port 29F

TOTAL

Nom : ..... Prénom : ..... Né(e) le : .....

Adresse : ..... Tél : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... E-mail : .....

Signature

AUCUN ENGAGEMENT NI OBLIGATION D'ACHAT.

AUDIOGRABBER 1.31

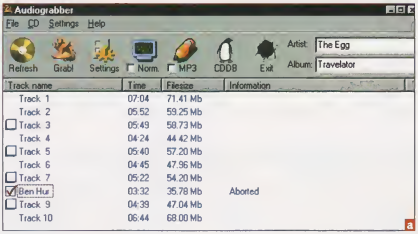
Sur le CD-ROM

La version shareware de Audiograbber est sur le CD-ROM n° 2, dans : "CREATION\AUDI_GRAB". Lancez sous Windows : AGFREESETUP.EXE.

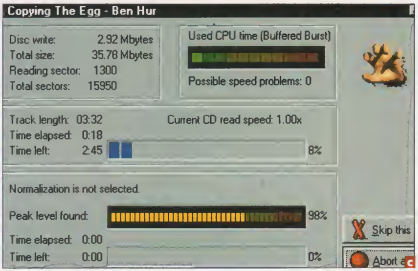
La numérisation audio optimale

Il est très utile de pouvoir échantillonner depuis un CD audio, si l'on souhaite par exemple utiliser des sons ou des boucles n'étant pas fournis prééchantillonnés. Mais le nec plus ultra est de récupérer les données numériques du CD, sans passer par les faiblesses de la carte son.

Par Stéphane Belin



VOUS n'êtes pas sans ignorer que n'importe quelle carte son est capable d'échantillonner depuis plusieurs sources audio, en particulier les entrées *line* et micro, mais aussi le lecteur de CD-ROM. Cependant, lorsque vous échantillonnez avec votre carte, vous êtes tributaire de la qualité de ses composants en matière de compression et décompression (les fameux CODEC, utilisés aussi en vidéo). Il existe pourtant une solution pour récupérer les données numériques d'un CD audio et les convertir en format .WAV sans subir les affres de l'échantillonnage. Cette solution s'appelle *Audiograbber*. Commencez par insérer un CD audio dans votre lecteur et lancez le programme. Il va scanner le CD et en extraire les pistes audio automatiquement, pour peu que vous possédiez un lecteur de marque relativement standard (**a**). Vous pourrez renommer les pistes et remplir les cases réservées aux noms de l'artiste et de l'album, puisqu'elles seront utilisées pour le nom des fichiers générés. Un petit tour par l'icône Settings s'impose, afin de vérifier quelques paramètres. Même si ceux par défaut conviennent dans la plupart des cas, vous pourrez néanmoins ajouter des silences au début et/ou à la fin de chaque morceau, grâce à l'onglet Silence. Naming vous permet de décider quels paramètres seront utilisés pour générer le nom du fichier obtenu. Le mieux est ensuite de laisser les autres options inchangées. Cochez ensuite sur les cases situées à gauche de chaque piste que vous désirez transformer en fichier WAV. La version non-enregistrée limite le nombre de pistes sélectionnables à la moitié de celles qui figurent sur l'album. Ensuite, cliquez simplement sur l'icône Grab. Il se peut qu'après quelques secondes, le transfert s'arrête et qu'un message d'erreur apparaisse à gauche d'une piste. C'est probablement dû à un problème de synchronisation entre votre lecteur CD et votre disque dur. La meilleure solution pour résoudre ce problème est de forcer la vitesse de lecture du CD au minimum en spécifiant 1.00X dans la boîte déroulante de la fenêtre Settings (**b**). Ensuite, il ne vous reste qu'à attendre bien sagement que le programme travaille. Une fenêtre vous informe de la progression (**c**). Le transfert est très rapide. Et voilà, vous récupérerez un fichier WAV de qualité absolument parfaite, non compressé, utilisant la norme d'échantillonnage du CD, à savoir 16 bits à 44.1 KHz, et qui respecte parfaitement la stéréo. Plutôt indispensable pour les musiciens ! ■



Bigben
INTERACTIVE
FANATEC
Info web:
www.fanatec.com
GAME COMMANDER
DRIVER DE JEUX ET ACCESSOIRES
SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !
FANATEC
GAME COMMANDER
PC CD-ROM
NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !
Configurez tous vos jeux, calibrez
et paramétrez tous vos accessoires
sous windows 95 ou 98 et jouez directement.
Ne passez plus votre temps à charger
vos jeux et accessoires
cliquez simplement
sur votre partie et jouez!!!
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

Les abonnements d'Internet Explorer 4.x

Grâce à Internet Explorer 4.0 et suivants, il est possible de gagner beaucoup de temps (et donc d'argent) sur les connexions à Internet. Un moyen comme un autre de boycotter France Télécom qui reste un sacré frein au développement d'Internet en France... Visite guidée de la fonction d'"abonnement"...

Par Julien Villeret.

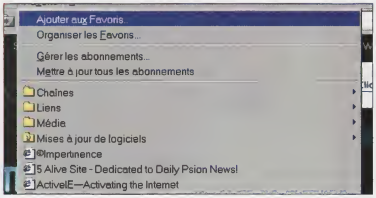
DANS la dernière version de son navigateur Web, Microsoft a intégré un petit système bien pratique baptisé "l'abonnement". Relativement puissant dans ses fonctionnalités, il permet de rapatrier des sites entiers sur vos disques durs, afin de les consulter hors connexion. L'intérêt est évident. D'abord, on a toujours sous la main le contenu d'un site de référence. Par ailleurs, on diminue notablement, dans certains cas au moins, la facture de téléphone. Enfin, l'abonnement automatise le rapatriement des mises à jour de sites sans avoir à y fureter tous les quatre matins. Petite démonstration :

1.

Nous avons choisi de nous abonner à l'excellent site ActiveIE, spécialisé dans les *news* et les documents de référence concernant... Internet Explorer !

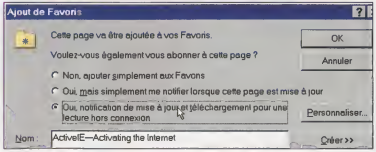
2.

Pour cela, il faut tout d'abord l'ajouter à nos favoris, en allant dans le menu du même nom.



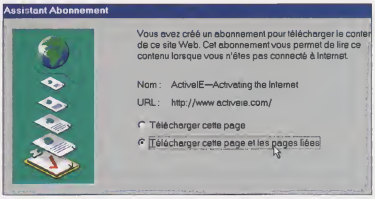
3.

Dans la boîte de dialogue qui apparaît alors, il faut choisir "Oui, notification de mise à jour et téléchargement pour une lecture hors connexion", puis cliquer sur "Personnaliser"...



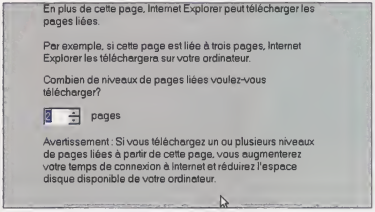
4.

L'assistant d'abonnement s'ouvre alors. Deux choix sont possibles : on télécharge soit la première page uniquement, soit l'ensemble des pages liées, c'est-à-dire le site dans son intégralité. Nous avons choisi cette deuxième solution.



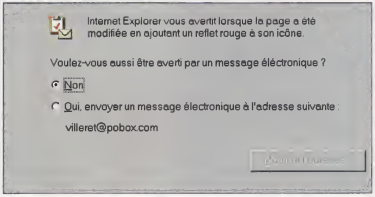
5.

Sur cette page, il faut choisir la profondeur de l'exploration. Si par exemple, vous vous abonnez à une *home-page*, le niveau 2 correspond à tous les liens présents sur cette première page, le niveau 3 à tous les liens présents sur les pages, elles-mêmes liées à la page principale, etc. Pour un site complet, il ne faut pas hésiter à monter la valeur à 5 par exemple.



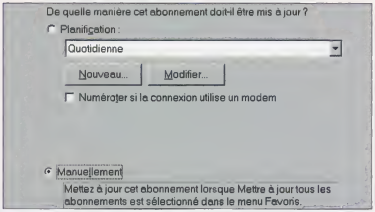
6.

Ces options de notification ne sont intéressantes que si vous êtes relié à Internet en permanence. Dans la plupart des cas, choisissez "Non", puisque vous irez télécharger l'abonnement manuellement, à la demande, quoi !



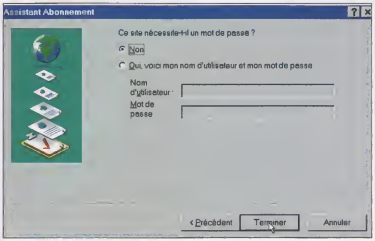
7.

Voilà justement la planification. Nous préférons le choix "Manuellement" pour l'instant, mais vous pouvez préférer l'automatisation.



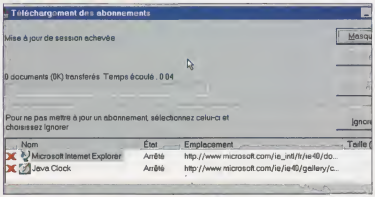
8.

En général, non. Dans le cas contraire, officiez...



9.

Désormais, choisir "Mettre à jour les abonnements" dans le menu "Favoris" (qui aura pour effet de rapatrier le site), ou ses mises à jour si vous l'avez déjà téléchargé.



C'est fini pour ce mois-ci, nous nous retrouverons le mois prochain avec des éclaircissements sur les fonctions plus avancées des abonnements d'Internet Explorer. Et croyez-moi, il y a de quoi faire !

Pages CD

Le jeu Complet du mois

Wages of War

Amateurs de stratégie paramilitaire qui vous jette au cœur des affrontements, vous allez être gâtés: devenez le *leader* d'un groupe de mercenaires et lancez-vous dans la bataille!

COMME toujours, nous vous conseillons de prendre le temps de lire la documentation du jeu qui se trouve sur l'autre CD-ROM de ***PC FUN***, sous format *Acrobat Reader*. Ce programme vous est bien évidemment fourni. Installez-le et lisez la courte documentation (CD n° 2, PC FUN.EXE). Pour les petits pressés, voici ce qu'il vous faut savoir pour vous lancer directement dans le jeu. Après l'installation sous Windows 9x, lancez-le et choisissez la campagne ou une mission. Le jeu commence dans votre bureau. Vous recevez un message vidéophonique vous expliquant la mission qu'on vous propose. Le *fax* ou l'enveloppe qui suivra la conversation téléphonique vous décrira la situation plus en détail. Vous pouvez décider de négocier le prix. Quand tout le monde est d'accord, vous pouvez commencer à engager des mercenaires, grâce à votre fichier à gauche de l'écran. Choisissez vos hommes, puis leurs armes, en cliquant sur le catalogue d'armes posé sur votre bureau. Faites vos courses et attendez que les silhouettes de vos mercenaires apparaissent derrière votre porte. Posée contre une armoire métallique, une caisse en bois est aussi apparue. Cliquez dessus pour équiper vos hommes, puis sur la porte pour lancer la mission.

Comment qu'on joue ?

Le jeu se déroule en tour à tour. Chaque intervenant possède un certain nombre de points d'action pour se déplacer, agir ou combattre. Sélectionnez vos hommes en cliquant sur eux, et choisissez l'action que vous leur attribuerez avec les trois colonnes d'icônes en bas de l'écran. Reportez-vous à la documentation pour voir leur usage, mais la plupart des icônes sont suffisamment parlantes : vous reconnaîtrez les modes de déplacement (marcher, courir, ramper, s'agenouiller), les actions courantes (ouvrir une porte, recharger, tirer, etc.). Dès lors, vous pouvez combattre, mais, une fois encore, jetez un œil à la documentation pour voir toutes les subtilités du jeu. Et lorsque la théorie sera bien assimilée, vous vous rendrez compte que la pratique n'est pas si évidente : soyez prudents, vos ennemis sont redoutables ! ■

CD-ROM

sans chèque ni CB

Jeux
Educatifs
Utilitaires
Multimédia
Encyclopédies
Musique
Graphisme
Consoles
Hardware

3617

FULLPLAY

INFORMATIONS... COMMANDES SERVICE IMMEDIAT !

Plus de 400 titres disponibles

Jeux :
Age Of Empires, Dune 2000, Grim Fandango, Motocross Madness, X-FILES, Fallout, Turok, Red Baron 2, Tomb Raider 2, Titanic, Red Line Racer, Zero Zone, Blade Runner, Prost Grand Prix, Caesar 3, Atlantis...

Culture :
La Tour Eiffel, Londres, Dossier OVNI, Le Bouddhisme, Larousse Multimédia Encyclopédie, Molière, La Mythologie Antique, Le Monde de la mer...

Eveil, Educatifs :
ADI 4.0, L'Odyssée de Morgan, Corps Humain en 3D, E=M6, Les Pygmées AKA, La Ville Enchantée...

Hardware :
Carte vidéo ATI XPERT@WORK, Carte 3DFX 4Mo, lecteur CD Pionner 32x, Disque Dur 4,3 Go UDMA, Iomega Zip Externe, Modem USR 56K, Claviers, Mémoires, Cartes son...

Mais aussi : logiciels MAC, cartouches et CD PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Gameboy...

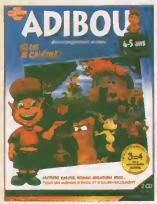
Pas d'argent à envoyer ni de numéro de carte bancaire à laisser.
Le temps de connexion dépend de l'article demandé (5,57 F / mn).

NOUVEAUTES chaque semaine

COMMANDOS

HEARTH OF DARKNESS

STARCRAFT



ADIBOU 2

Encyclopédie Hachette 99

ADIBOU SCIENCES

Industry Giants

Business is business... Montez un empire de la finance, requin que vous êtes, avec ce jeu sans grande prétention graphique, mais fort bien réalisé et intelligemment architecturé. La démo vous propose un *tutorial* qui vous permettra de vous rendre compte des possibilités de ce jeu de gestion.

Grand Touring

Vroum. Vous avez une voiture, vos adversaires informatiques aussi. Et autour de vous, il y a un circuit. Il ne vous reste plus qu'à faire la course. Les touches de base au clavier sont les flèches pour accélérer, freiner et tourner. La barre "Espace" fait office de frein à main. Sinon, le *joystick* est aussi utilisable. Les options du jeu vous permettent de redéfinir commandes et affichage.

Shogo

Entre *Quake* et la série animée *Robotech*, *Shogo Mobile Armor Division* est un jeu d'action en 3D subjective tout ce qu'il y a de chouette, notamment grâce à son ambiance *manga* réussie. Rendez-vous-en compte par vous-même avec cette démo. N'oubliez pas de définir vos paramètres d'affichage et de réviser les touches utiles du menu des options (voire les redéfinir) avant de vous lancer dans la bataille tel un *kamikaze*.

Blood 2

Étripez dans la joie et la bonne humeur avec la démo d'un des *quake-like* les plus *gore*. *Blood 2* défoule et tache. Les commandes sont celles de la majorité des jeux du genre. Redéfinissez-les, si besoin est, dans les options de jeu et, une fois encore, pensez à configurer vos paramètres d'affichage suivant votre matériel (carte 3D, etc.).

Snow Wave Avalanche

Over-dément ! Surfez sur la poudreuse avec la démo de ce jeu de *snowboard*. S'il n'arrive pas franchement au niveau de la production du genre sur console, il a du moins le mérite d'être l'un des premiers jeux de planche *funky* sur PC. Les commandes sont présentées dans leur menu de reconfiguration (les commandes de base proposées n'étant pas très ergonomiques). Sinon, vous pouvez toujours vous jeter dans la neige avec votre *joystick*.

Viper Racing

Viper Racing

Aurions-nous là un *challenger* de *The Need For Speed III*, les flics en moins ? Jugez par vous-même... Les commandes du jeu de course de voitures de luxe de Sierra sont désespérément classiques : les flèches vous permettent d'accélérer, de freiner et de tourner (à vous de voir à quelle manœuvre correspond chacune de ses touches), la barre "Espace" sert de frein à main.

Dominant Species

Red Storm, à qui l'on doit *Rainbow six*, fait dans le jeu de stratégie en temps réel classique avec *Dominant Species*, offrant un visuel en 3D temps réel de qualité, et un jeu bourré de bonnes idées. Dirigez des bestioles peu ragoûtantes avec la souris. La démo sert de *tutorial*, aussi suivez bien les directives qui vous sont présentées.

Arcanes

La démo de ce sympathique jeu de stratégie magique vous permettra d'exercer vos talents garcimoresques (ou davidcopperfieldiens), et vous montrera les nombreuses possibilités de sorts disponibles grâce aux mélanges d'ingrédients. Votre souris est votre meilleure alliée. Utilisez-la pour vous battre, vous déplacer, et diriger les créatures que vous aurez invoquées.

Industry Giant

Skull Splitter

Sans prétention, ce petit jeu HTML s'adresse avant tout aux nostalgiques des jeux électroniques à cristaux liquides. Rafraîchissant, mais franchement, ça ne nous rajeunit pas...

Jagged Alliance 2

On l'attend avec impatience, la suite d'un des meilleurs jeux de mercenaires. Pour nous faire les dents, nous ne pouvons que nous jeter sur la démo qui laisse envisager un jeu de stratégie à petite échelle de qualité. Dirigez vos personnages à la souris, et faites-les agir en cliquant sur les icônes en bas de l'écran, dont la signification apparaît lorsque vous y laissez le curseur quelques secondes. Attention : les adversaires sont vicieux.

DECONTRACTEZ-VOUS L'INTERNET !
GRATUIT* : 31 JOURS D'ABONNEMENT
votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
votre accès rapide jusqu'à 56 Kbps
votre accès au prix des communications locales
10 adresses E-mail, 15 Mo pour votre site Web personnel
un environnement en français simple, convivial et sécurisé
votre abonnement gratuit au magazine "Internet +"
votre assistance clientèle à votre service 7 jours/7, de 9h à 21 h au 0 803 825 825 (0,99 F ttc/mn)
En plus, INFONIE est à 49 F ttc/mois*.
Tous les avantages sont donc réunis pour surfer en toute liberté, sans soucis et à petit prix !
Insérez donc vite le CD-Rom de ce magazine, cliquez sur la barre des tâches "Démarrez" puis "Exécutez", tapez "D :/INFONIE/Setup.exe" suivez les instructions, vous êtes sur INFONIE !
A tout de suite sur INFONIE, l'Internet qui sait vivre !

INFONIE

*Offre d'essai INFONIE gratuite hors coûts téléphoniques. Tarification locale partout en France métropolitaine.
*3 heures de communication incluses (19 F ttc l'heure supplémentaire). Offre Liberté en accès illimité pour 149 F par mois également disponible sur ce CD-Rom.
Texte sur le menu déroulant :
GRATUIT* : 31 JOURS D'ABONNEMENT SANS LIMITATION D'HEURES !
Avec INFONIE, décontractez-vous l'Internet ! Accès complet à Internet ; accès national en 56 Kbps ; 10 adresses E-mail ; 15 Mo d'hébergement pour votre site web personnel ; une Zone Jeux à vous couper le souffle... et en plus un nouvel habillage des programmes d'INFONIE !
A tout de suite sur INFONIE, l'internet qui sait vivre !
Besoin d'aide ou d'informations, appelez le 0 803 825 825 (0,99 F ttc/mn).
Hors coûts de télécommunication en tarification locale partout en France métropolitaine.

DEUX ABONNÉS SUR TROIS CHOISISSENT CLUB-INTERNET EN SUIVANT LE CONSEIL D'UN AMI*
Alors, comparez !
• seulement 77 francs** par mois, temps de connexion illimité
• support technique gratuit**
disponible 7 jours sur 7, de 12h à 21h
• un espace gratuit de 10 Mo pour héberger votre page personnelle
Avec Club-Internet, vous avez accès à tout l'Internet :
• pour tout trouver, en quelques clics, à partir de la page d'accueil
• pour vous informer et vous divertir
• pour faire vos courses sur le Web, 365 jours par an, 24h/24 !
Alors essayez gratuitement** Club-Internet pendant 1 mois.
Pour une connexion facile et rapide : rejoignez Club-Internet
à l'aide du CD-ROM joint dans ce magazine.

• Mode d'emploi Mac :
-Insérez le CD-ROM dans votre lecteur, lancez l'application
" Inst.Club-Internet"
-Suivez les instructions
• Mode d'emploi Windows :
- Insérez le CD-ROM dans votre lecteur, lancez l'application "INSTALL.EXE"
- Suivez les instructions
- Note : si vous utilisez Windows 95, l'application " INSTALL.EXE" sera lancée automatiquement dès l'insertion du CD-ROM dans le lecteur.
Club-Internet - Service clientèle : 01 55 45 46 47
11, rue de Cambrai 75927 Paris Cedex 19
*étude Motivation nov. 97
**hors coût téléphonique
www.club-internet.fr
N° d'identification : 6A5700100000220

CLUB INTERNET

Arcanes

Jagged Alliance 2

Dominant Species

Age of Empires – Rise of Rome

Après les peaux de bête et les premiers essais vestimentaires "regardables", la mode vint aux draps mouillés. Avec cette extension, le jeu de stratégie en temps réel antique de Microsoft prend non seulement plus d'ampleur, mais gomme quelques erreurs notées dans le jeu original. Essayez-vous à *Rise of Rome* avec cette démo. Toutes les commandes de base sont accessibles à la souris, en cliquant sur le bouton gauche pour sélectionner et le bouton droit pour agir. Vous pouvez sélectionner de multiples unités en laissant le bouton gauche appuyé pour entourer vos cibles, ou cliquer sur chacune avec la touche "Shift" enfoncée. Pour créer des groupes d'unités, appuyez sur "CTRL"+ un chiffre (de 1 à 0). Rappelez les groupes en pressant la touche du chiffre correspondant (avec "ALT" pour centrer sur ce groupe). Vous pouvez centrer sur la localisation du dernier événement en appuyant sur la barre "Espace"...

Dans cette rubrique, vous trouverez tous les mois une explication détaillée de notre sélection mensuelle de *sharewares/freewares* et démos. Nous vous expliquons tout sur le fonctionnement et le potentiel de ces programmes incontournables.

Les sharewares Hard du mois

Par Lauriane LEFRANÇOIS

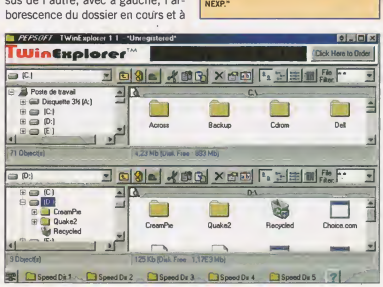
Un coup de ménage *TwinExplorer*

TWINEXPLORER, logiciel *shareware*, permet une gestion rapide et intelligente des fichiers. En effet, après un certain temps d'utilisation, le disque dur d'un PC souffre généralement d'une organisation chaotique. Vient alors le moment incontournable du rangement. La principale difficulté de cette opération reste la comparaison et la synchronisation des dossiers et des fichiers.

Aujourd'hui, la seule solution consiste à mettre côte à côte deux fenêtres *Explorer*. Malheureusement, cette mise en parallèle de données est le plus souvent fastidieuse et sujet à erreurs. Pour éviter ces manipulations, *TwinExplorer* vous donne en une seule fenêtre l'équivalent de deux fenêtres *Explorer* Windows. Celles-ci apparaissent l'une au-dessus de l'autre, avec à gauche, l'arborescence du dossier en cours et à droite, son contenu.

Dès lors, il ne reste plus qu'à comparer et à déplacer des fichiers par de simple *drag and drop*, sans risque de fausse manœuvre. La synchronisation et la mise à jour d'une arborescence ou du contenu de deux répertoires deviennent enfantines. À noter, *TwinExplorer* possède des boutons pour accéder rapidement à vos dossiers favoris, ainsi que l'ensemble des options classiques de l'*Explorer*, comme la création de dossiers ou la recherche de fichiers. ■

- Utilisation : **Gestionnaire de fichiers.**
- Langue : **Anglaise.**
- Editeur : **Pepsoft.**
- Genre : *Shareware.*
- Prix : **19.95 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *TwinExplorer* sur le CD-ROM n° 2, dans "\HARD\SHAREWARES\TWINEXP."**



Liste des revendeurs :

02 Laon : **CONTINENT** - Tél 03 23 26 32 32

08 Villers Semeuse : **CORA** – Tél 03 24 59 63 63

13 Marseille : **FORUM ESPACE CULTURE** – Tél 04 91 65 86

Vitrolles : **HYPERMEDIA** – Tél 04 42 15 18 18

14 Caen : **GENERATION NET** – Tél 02 31 38 82 75 – www.Generation-net.com.

26 Montélimar : **OPEN INFORMATIQUE** – Tél 04 75 01 71 71

Valence : **DAMI** – Tél 04 75 78 52 77

29 Brest : **LECLERC** Gouesnou – Tél 02 98 41 20 20

MICRO I MEDIA – Tél 02 98 46 14 17

PLANETE MEDIA – Tél 02 98 33 13 32

Quimper : **CONTINENT** – Tél 02 98 64 16 64

30 Bagnols sur Cèze : **HDI** – Tél 04 66 79 03 13

38 Grenoble : **FORUM ESPACE CULTURE** – Tél 04 76 22 06 95

44 Nantes : **ESPACE CULTUREL PARIDIS** – Tél 02 40 18 65 51

Orvault : **MICROMANIE** – Tél 02 40 63 90 03

Rezé : **ESPACE CULTUREL** – Tél 02 51 70 70 70

Saint Herblain : **DYNAMIPS** – Tél 02 40 92 06 88 www.dynamips.fr

ESPACE CULTUREL ATLANTIS – Tél 02 40 92 09 10

49 Angers : **CONFIG SYSTEM** – Tél 02 41 24 95 71

51 Reims : **CORA** Cormontreuil – Tél 03 26 77 66 77

52 Saint Dizier : **CORA** – Tél 03 25 06 55 00

54 Frouard : **LORDIMAX** (Leclerc) - Tél 03 83 49 48 50

Houdemont : **CORA** – Tél 03 83 54 89 89

Nancy : **HYPERMEDIA** – Tél 03 83 15 13 13

56 Lorient : **CONTINENT** – Tél 02 97 98 20 20

Vannes : **CONTINENT** – Tél 02 97 63 07 63

57 Marly : **LECLERC** – Tél 03 87 62 80 00

Metz : **CORA** Borny – Tél 03 87 76 46 36

Thionville : **CONTINENT** – Tél 03 02 02 47 47

67 Dorlisheim : **CORA** – Tél 03 88 49 71 71

Strasbourg : **CORA** - Tél 03 88 20 96 96

Vendenheim : **HYPERMEDIA** – Tél 03 88 18 38 38

68 Dornach : **CORA** - Tél 03 89 32 38 38

69 Francheville : **CONTINENT** – Tél 04 72 16 22 10

Lyon : **MICRO DISCOUNT** – Tél 04 72 61 80 75

Vaulx en Velin : **CONTINENT** – Tél 04 72 15 69 69

74 Annecy : **CYBERSTORE** – Tél 04 50 51 20 30

75 Paris : **1A TECHNOLOGIE** - Tél 01 33 33 03 13

76 Saint-Pierre-Lès-Elbeuf : **LECLERC** – Tél 02 32 96 24 00

77 Chelles : **CONTINENT** – Tél 01 64 26 82 22

Dammarie Les Lys : **HYPERMEDIA** CC Villiers – Tél 01 64 87 64 64

90 Belfort : **CORA** – Tél 03 84 37 57 57

94 Arcueil : **CORA** – Tél 01 41 24 41 24

Créteil : **FNAC** – Tél 01 43 94 62 50

Thiais : **EXTRAPOLE** Belle Epine – Tél 01 45 12 28 00

95 Montsoulis : **LECLERC** – Tél 01 39 35 39 39

Produits également disponibles dans les magasins :

Auchan

FNAC

Géant Casino

SURCOUF

Gallimard

GALLIMARD FRANCE S.A.
BP 2 - 78314 Le Gentle Cedex
Tél 02 98 38 61 77 - Fax 02 98 94 17

FORMULA FORCE GT

DIGITAL/ USB

1499F

FORMULA SPRINT

599F

FRAG MASTER

DIGITAL/ USB

499F

UNE GAMME CONÇUE

TOP GUN

EXISTE EN VERSION USB

299F

TOP GUN PLATINUM

349F

COMBAT GEAR

799F

POUR LES ACCROS DE JEU

SHOCKHAMMER

COMPATIBLE PLAYSTATION™

259F

STINGRAY 64

NINTENDO™ 64

259F

FORMULA RACEPRO

COMPATIBLE PLAYSTATION™/ NINTENDO® 64

699F

FUSION

DIGITAL/ USB

229F

La gamme d' accessoires Thrustmaster, pour PC et consoles, est conçue pour vous offrir des sensations toujours plus fortes : volants, manettes, joysticks... Thrustmaster a même créé pour vous le FRAG MASTER, toute nouvelle manette, particulièrement adaptée aux «Quake™-like».

Découvrez vite la gamme Thrustmaster sur le site Guillemot : www.guillemot.com

THRUSTMASTER®

http://www.thrustmaster.com

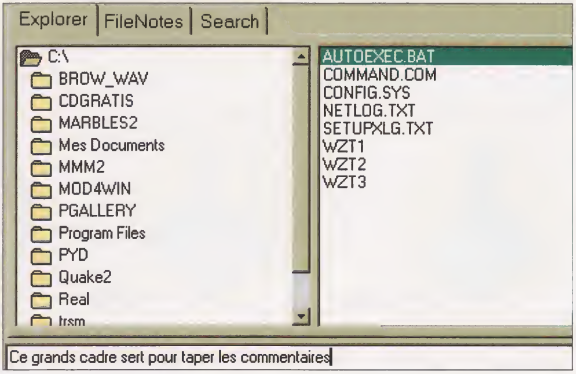
GUILLEMOT FRANCE S.A.
- BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. 02 99 08 90 77 - Fax 02 99 08 94 17

PlayStation™ est une marque déposée de Sony Entertainment Inc. Nintendo®, Nintendo 64 sont des marques déposées de Nintando Co., Ltd. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous les prix sont des prix publics TTC généralement constatés. Photos non contractuelles. Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis.

Une bonne note

PILENOTES, programme *shareware*, est un utilitaire qui permet de joindre des annotations à un dossier, fichier ou raccourci. Si vous travaillez à plusieurs sur un projet, vous conviendrez que le temps perdu à essayer de retrouver où en était la personne précédente est considérable. Il est même parfois rageant de réaliser que l'on a passé une heure à refaire un travail déjà effectué. C'est dans ce souci d'organisation que *FileNotes* intervient. Le logiciel se fond avec l'*Explorer* de Windows et son principe de fonctionnement est très simple. Dans tous vos logiciels, il ajoute un cadre supplémentaire aux fonctions "Ouvrir Fichier" et "Enregistrer sous", vous permettant de saisir différents commentaires relatifs au fichier. Si le fichier est déjà créé, on pourra toujours accéder à *FileNotes* par le menu contextuel. Les notes ainsi rattachées peuvent être lues par un simple clic droit sur le fichier concerné. Dès lors, chacun peut signaler aux autres ce qu'il a fait. À savoir, les notes sont persistantes, même si l'on déplace ou renomme le fichier. Ce système peut paraître superflu mais on se surprend rapidement à cliquer sur tous les fichiers pour obtenir le petit commentaire. ■

- Utilisation : **Utilitaire de bureau.**
- Langue : **Anglaise.**
- Editeur : **JAM software.**
- Genre : ***Shareware.***
- Prix : **19 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *FileNotes* v.3.2 sur le CD-ROM n° 2, dans "\HARD\SHAREWARES\FILENOTE."**



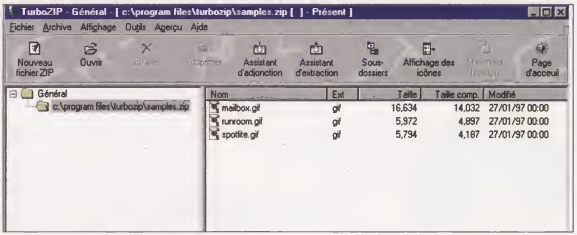
La gestion ZIP en express

PTURBOZIP EXPRESS, logiciel *shareware*, est un utilitaire simple et rapide d'emploi pour la manipulation des fichiers compressés. En effet, comme bon nombre d'utilitaires équivalents, *TurboZip* permet d'éditer, de visualiser et de travailler sur un ou plusieurs fichiers, sans avoir à extraire la totalité de l'archive. Les fonctions de visualisation supportent une douzaine de types de fichiers de bureautique dont MS Word, Excel, HTML, TXT et PDF mais aussi multimédia tels AVI, MOV, WAV, MID, MPEG et MP3.

L'utilitaire intègre l'*Explorer* de Windows et reconnaît les .ZIP et les .CAB. Visuellement, la fenêtre de l'interface est divisée en plusieurs cadres, l'un montrant le contenu de l'archive en cours d'exploitation, les autres, les fichiers que vous ouvrez dans cette archive.

Par ailleurs, *TurboZip* ajoute de nouvelles options, à la manière de *WinZip*, dans le menu contextuel. Si la gestion d'archives reste des plus classiques, on peut créer une archive sur plusieurs volumes ou assurer une protection par mot de passe. Le logiciel propose d'autres options qui complètent bien son offre. En effet, il permet de manipuler et d'imprimer des images, d'extraire un cliché à partir d'une vidéo, etc. ■

- Utilisation : **Manipulation des fichiers compressés.**
- Langue : **Anglaise.**
- Editeur : **Pacific Gold Coast Corporation.**
- Genre : ***Shareware.***
- Prix : **19,95 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *TurboZip Express* sur le CD-ROM n° 2, dans "\HARD\SHAREWARES\TURBOZIP."**



Le paramétrage du logiciel est très simple.

Tom-Tom & Nana

Grand Prix Legends

Dune 2000

Le 5ème Elément

X-Files, le Jeu

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 MAXIK7. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5.57 F/mn)*

Pas de Chèque

Pas de Carte Bancaire

Pas de Paiement Direct

3617

MAXIK7

toutes les vidéos et surtout CÉDÉROMS

PC

M.A.X. 2 - Hexplore
X-Com Interceptor
Grand Prix Legends
KKND 2 . Team Apache
of Light & Darkness
Urban Assault . Army Men
if-A/18E Carrier Strike Fighter
Le Comte de Monté-Christo
La Galère des Etoiles
Final Fantasy VII
Heart of Darkness
Football Manager 98
Civil War Generals 2
Unreal - Black Dahlia
M1 Tank Platoon
Coupe du Monde 98
Starcraft - Forsaken
Le Petit Prince
Riven - Dark Omen
Ubik - Lords of Magic
Sentinel Returns
Fallout . Blade Runner
Wing Commander Prophecy
Age of Empires
Encyclopédie Atlas 99

PLAYSTATION

Le 5ème Elément . Wild 9
Superstar Soccer 98
V-Ball - Beach Volley Heroes
The Adventures of Alundra
Colin McRae Rally
Dead or Alive . Cardinal Syn
Heart of Darkness
Adidas Power Soccer 98
Total NBA 98 . NBA Pro 98
Gran Turismo . Men In Black
Resident Evil 2 . Diablo
Pitfall 3D . Chill

& RUBRIQUE HARDWARE & MAC & NINTENDO 64

Nouveau hardware

Consoles PLAYSTATION

* temps de connexion variable [illegible]

Reconnaissance de caracères

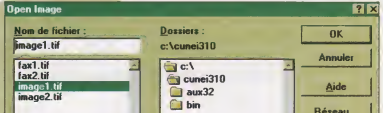
Cuneiform OCR

CUNEIFORM OCR est un logiciel d'OCR (*Optical Character Recognition*). C'est-à-dire qu'il s'occupe de reconnaître l'écriture depuis une image afin de reconstituer un texte. Les documents ainsi obtenus sont bien évidemment exploitables dans n'importe quel traitement de texte. En effet, il arrive parfois, pour de multiples raisons, que l'on scanne un texte afin de le garder comme référence ou le réutiliser tel quel ultérieurement. Malheureusement, le scanner, lorsqu'il officie, crée une image équivalente à un dessin ou une photo, et notre texte est alors inexploitable en tant que tel, notamment pour d'éventuelles modifications. Par ailleurs, la place occupée sur le disque dur par la dite image est largement supérieure à celle qu'occuperait le texte si on l'avait retapé. Reste que cette dernière solution, si elle est plus élégante et plus efficace, est aussi la plus longue et la plus laborieuse ; à plus forte raison quand on peut confier le traitement à une machine. Le principe de fonctionnement de Cuneiform OCR est simple. Le logiciel associe des schémas présents dans ses bibliothèques pour retrouver, une par une, les lettres qui se trouvent sur le document. Dès qu'un mot est reconstitué, l'utilitaire le compare à son dictionnaire (français/anglais) pour aller au plus approchant.

Le programme est compatible avec tous les scanners gérés par le pilote Twain. Ainsi, il peut directement scanner une image et la travailler, sans avoir à passer par un logiciel de numérisation externe. Son utilisation est simple et ergonomique. Même les utilisateurs qui ne maîtrisent pas encore parfaitement Windows ne seront pas perdus. Une fois l'image numérisée ou insérée par "Drag and Drop" dans le logiciel, une barre d'outils située sur la gauche permet de lancer la fonction de reconnaissance en cliquant sur "Reconnaître". Le travail achevé, le Cuneiform propose une première version du texte. Celle-ci est parfois perfectible puisque le taux de reconnaissance varie en fonction de la qualité du document original, voire de sa numérisation.

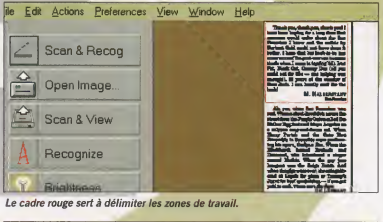
C'est pourquoi il est possible d'apporter des corrections au texte ainsi obtenu. Pour finir, il ne reste plus qu'à sauvegarder le résultat au format TXT, RTF ou Word par le menu "File" puis "Save Text". Une seconde option permet d'exporter directement le texte dans l'application de votre choix.

Dans le cas d'une numérisation partielle, par exemple un article dans une page contenant texte et images, on peut définir la zone de travail pour éviter qu'il ne cherche à traduire une photo ou une illustration. Il suffit de valider la commande "Actions" puis "Define Template Zone". Le curseur sert alors à définir le cadre dans lequel sera effectuée la reconnaissance. À noter que Cuneiform OCR est capable de récupérer des fax, à partir de Microsoft Exchange, même s'ils sont composés de plusieurs pages. Attention, comme la totalité de ces logiciels, Cuneiform OCR est un peu exigeant. En effet, il faut bien prendre soin de numériser à peu près d'aplomb, sinon vous vous retrouverez avec un travail de correction plus important que le simple texte à retaper. Enfin, n'hésitez pas à pousser la résolution à 300 points par pouce minimum, afin d'obtenir une qualité suffisante pour que la reconnaissance s'effectue dans de bonnes conditions. ■

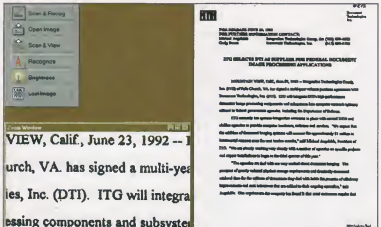


On peut numériser ou importer des images.

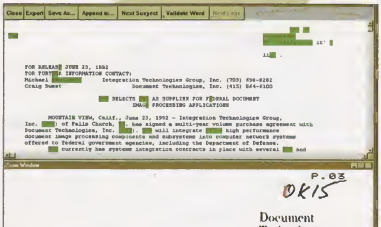
- Utilisation : Reconnaissance de caractères.
- Langue : Anglaise.
- Editeur : Cognitive Technologie Corp.
- Genre : *Shareware.*
- Prix : 99 $ pour la version complète.
- Sur le CD-ROM : Vous trouverez *Cuneiform OCR* sur le CD-ROM n° 2, dans "\HARDSHARE\WARES\OCR."



Le cadre rouge sert à délimiter les zones de travail.



Une loupe est disponible pour vérifier que la numérisation s'est bien passée.



La phase de relecture signale les erreurs en les surlignant.

La mémoire du PC

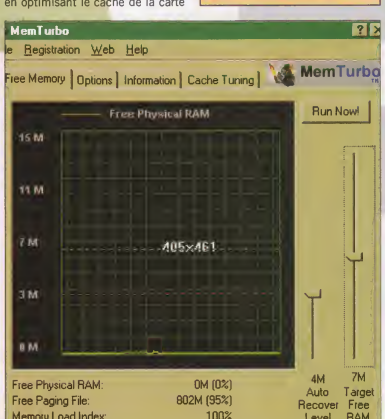
MemTurbo 1.0

LES programmes d'optimisation pour les PC sont légion. Ils fonctionnent généralement sur les mêmes principes : réorganisation de la base de registre, du cache pour les disques, etc. On aurait pu croire que tout avait été fait. Grave erreur. C'est maintenant à vos barrettes de mémoire de subir une leçon d'organisation, grâce à MemTurbo. En effet, l'utilitaire se propose d'optimiser les performances du système par une meilleure gestion de la mémoire.

Son principe de fonctionnement est simple. Il commence par défragmenter la mémoire virtuelle de Windows et effectue une opération similaire sur la totalité de la RAM. Il continue en déchargeant temporairement les librairies inutiles. Ainsi, le programme fait en sorte de libérer le maximum d'allocation mémoire pour le système et les applications, en optimisant le cache de la carte mère et donc du processeur.

Distribué en *shareware*, le logiciel se place en résidant dans la barre des tâches. Le paramétrage se fait sans difficulté à l'aide d'un curseur qui définit l'espace que l'on souhaite libérer et les différentes options sont accessibles grâce à des onglets. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, son utilisation est sans danger. Le logiciel travaille sur les données au vol et n'installe pas de *drivers* ou périphériques virtuels qui pourraient éventuellement provoquer un "plantage" du système. ■

- Utilisation : **Optimisation des performances système.**
- Langue : **Anglaise.**
- Editeur : **Silicon Prairie Software Co.**
- Genre **Démo.**
- Prix : **19.95 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *MemTurbo 1.0* sur le CD-ROM n° 2, dans "\HARDSHAREWARE\MEMTURBO."**



Le paramétrage du logiciel est très simple.

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

nouveautés à paraître

10.1 AIRBORNE JUIN v4 vf 299
AGE OF EMPIRES scénario vf 239
ANNO 1602 vf 299
APACHE HAVOC vf 329
ARCANES vf 280
BALDUR'S GATE vf 299
BLOOD 2 319
CARNAGEDEDON 2 v1 319
CARTON ROUGE 2 vf 249
CHEVALIERS ET CANONS vf 319
COMBAT FLIGHT SIMULATOR v1 349
COSWARES vf 279
DARK PROJECT vf 329
DARKWATCH JIM 3D vf 279
EUROPEAN AIR WAR vf 319
F16 / MIG 29 vf + ... 329
FALLOUT 2 vf 315
FIFA 99 vf 329
FRONT DE L'OUEST r1 319
GANGSTERS crime organisé v1 329
GT GRAND TOURING vf 319
GUERILLA (rugged attackers) 2 v1 319
HAFLIFE vf 319
HARDWAR vf 245
HERETIC 2 vf 335
I - AGE OF GUERRE vf 329
LA GUERRE DES MONDES vf 299
LES MAGNATS industrie vf 299
LES VIKINGS vf 349
MANKIND vf 289
MOTORACER 2 vf 315
NUB A LIVE 99 vf 319
O.D.T. vf 299
ODDWORLD : L'EXODE vf 245
PLAYMOBIL : HYPE vf 279
POLICE QUEST SWAT 2 vf 319
POPULOUS 3 vf 329
POWERSLIDE vf 299
PRO PINBALL BIG RACE USA vf 285
RAGE OF MAGES vf 319
RAILROAD TYCOON 2 vf 329
RED QUARD vf 319
RED JACK : le renaissance vf 319
RIVAL REALMS vf 315
ROQUE SQUADRON vf 319
SAGA vf 329
SANITARIUM vf 329
SCARS vf 289
SETLERS 3 vf 329
SHOGO vf 329
SIN vf 319
SKULL CAPS vf 195
SPEED BUSTERS vf 319
STARTREK : KLINGONS vf 319
SUPERBIKE vf 285
TEST DRIVE 5 vf 329
TOMB RAIDER 3 vf 329
TUROK 2 SEEDS OF EVIL vf 315
V 2000 vf 299
WARHAMMER CHAOS GATE vf 329
WARGAMES vf 319
WARGASM vf 315

AGE OF EMPIRES vf 245
ALERTE ROUGE (rétrograde) vf 259
ANCHETE RACING vf 189
ARMOR COMMAND vf 169
ARMY MEN vf 279
BATLE SIEE d'Incubation vf 289
BATTLE ZONE vf 319
BLACK DAHLIA vf 329
BUST A MOVE 2 vf 189
CAESAR 3 vf 315
CAPITALISM PLUS vf 299
CARRIER STRIKE FIGHTER vf 289
CART PRECISION RACE + gratuit 189
CASTROL HONDA SUPERBIKE 279
CIVILIZATION 2 : CLASSIC vf 249
CIVIL WAR GENERALS 2 vf 279
CLOSE COMBAT 2 vf 249
COFFRET EUROPE 2 vf 335
COFFRET JOYSTICK vf 229
COLIN MC RAE RALLY vf 315
COMANCHE 3 GOLD vf 195
COMMANDOS vf 329
CONRUCT FREE SPACE vf 299
CONSTRUCTOR vf 189
CREATURES 2 vf 239
DARK EARTH vf 195

DARK OMEN vf 289
DIABLO nf 179
DIABLO HELFIRE data nf 145
DOMINION STORM nf 329
DUNE 2000 vf 279
F1 RACING SIMULATION vf 3D. 195
F22 TOTAL AIR WAR vf 279
FIELDS OF FIRE vf 259
FINAL FANTASY VII vf 349
FLIGHT SIMULATOR 98 vf +CD 329
FOOTBALL MANAGER 98 vf 279
FRONE DE L'EST : mission n1 199
GOLDEN 10 jeux v1 cu v2 vf 319
GRAND PRIX LEGENDS vf 319
GRIBAI COURTS 3 vf 279
GRIM FANDANGO vf 319
GVA vf 335
HARPOON CLASSIC 97 nf 249
HEXPLORE vf 299
I - WAR vf 195
JACK vf 195
JEDI KNIGHT DARK Forces 2 vf 195
JOURNEYMAN PROJECT 3 vf... 319
K.O.N. D. 2 vf 279
LA CHINE vf 349
LE CINQUIEME ELEMENT vf 315
LULLA : RE SEXY EMPIRE nf 349
MAGIC 2 ASSEMBLEE vf + dzta 329
MAN OF WAR vf + gratuit 249
MAX 2 vf 299
MECH COMMANDER vf 319
MEGA PACK 10 jx : 6,7,8,ou 9 329
M.I.A vf 329
MIGHT AND MAGIC 6 vf 329
MONACO GRAND PRIX 192 vf. 325
MONKEY ISLAND 4 (+ 3 vf) 289
MONSTER TRUCKS 2 vf 319
MORAL KOMBAT 4 vf 329
MOTOCROSS MADNESS vf 319
MOTORHEAD vf 169
MYST 2 RIVEN vf 289
NEED FOR SPEED 3 vf 199
NHL HOCKEY 99 vf 319
NIGHMARE CREATURES 269
OF LIGHT AND DARKNESS vf... 319
OPERATIONNAL ART OF WAR 299
PANZER COMMANDER vf 329
PEOPLE GENERAL vf 329
POSTAL 189
QUAKE 2 329
QUAKE 2 mission pack 1cu 2 195
QUEEN THE EYE vf 189
RAINBOW 6 vf 319
SAMWAN FOR EVER vf 189
RED BARON 2 vf 249
RED LINE RACER vf 269
RING vf 365
RIVERWORLD vf 335
ROBO RUMBLE vf 329
ROLAND GARROS 98 vf 299
SETLERS 2 deluxe + totem vf 279
SEVEN KINGDOMS vf 319
SMALL SOLDIERS vf 245
SOLDIERS AT WAR vf 329
SPECIAL OPS vf 329
STARCRAFT vf 329
STAR WARS REBELLION vf 319
STRATEGY ARCHIVES compil 329
TEAM APACHE vf 329
TEST DRIVE vf 149
THE GAMES FACTORY vf 335
THE ULTIMATE RPG 12 jx rôle 299
TRANSC vf 199
TOMB RAIDER 2 vf + téléscopte 259
TOTAL ANNIHILATION + action vf 299
TOTAL scénario vol 1 ou 2 vf 179
ULTIMATE RACE vf + gratuit 189
UNREAL vf 319
UP RISING vf 299
WARGASM 315
WALLACE ET GROMIT vf 189
WARBREEDS vf + 1 t-shirt + gratuit 189
WARLORDS 3 darklands rising vf 289
WIN PRO PECY vf 195
WIZARDRY COMPILATION 249
WORLD OF COMBAT 2000 289
WORMS 1 + 2 + gratuit 269
XENOCRACY vf 269
X - COM INTERCEPTOR vf 285
X - FILES LE JEU vf 329
X WING VS TIE FIGHTER vf 195

JEU GRATUIT

POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F (hors CD3 promo) au choix : CIVIL WAR / SHELLSHOCK OLYMPIC soccer / 4-4-2 soccer / DESCENT THUNDERHAWK 2 / CANNON FODDER 2

TOMB RAIDER 3 vf

CD PROMO

79 F
4 x 4 EVOLUTION
CANADIAN DODGE 3
CIVIL WAR : A CONFRONTATION
DEVILS
DUNGEONS 3
OLYMPIC SOCCER vf
SHELLSHOCK vf
TRIVIAL PURSUIT
WORLDWIDE 2 jx

99 F
3D ULTRA PINBALL 2 vf
ARTHUR'S THE DEAL vf
BATTLE BEAST vf
BATTLE CHESS ENTERTAINMENT
BATTLE GROUND GETTYSBURG vf
BATTLE GROUND WATERLOO vf
BERSERKER vf
BOBBY FISHER + chess system vf
BUCANEERS vf
CASTAWAY vf
CHESSMASTER
CIVILIZATION vf
CLASH FOR XS HERBS ADDAT vf
CLASH BOARD
CLASH CLUP SPARS
DAY OF THE TENTACLE MAKE vf
DESTRUCTION GAME 2
DIVE INVASION 3D premium
DOMINION STORM vf
FINAL DESTRUCTION vf
FORMULA COMPA GOLD vf
FOOTBALL MANAGER : RAFFY VS MAN TRUCK
GRAND PRIX MANAGER 2 vf
IMPERIUM GALACTICA vf
INTERSTATE 76
JERNIGAN 3D vf
JERUGRIEZ GOLDUE vf
K.K.N.D. vf
LEGENDS SUP CARRIER 7 vf
LEGENDS OF MOTOR RACING
LORDS OF THE REALM 2 vf
MECHWARRIOR 2 vf
MIGHT AND MAGIC VI vf
NEED FOR SPEED 2 SE
PACIFIC GENERAL
POD GOLD vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL TIMESHOCK
RACE CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RESIDENT EVIL vf
ROAD RASH vf
SCRABBLE
SHADOW WARRIOR
SPACE MARINES vf

REEL FISHING LAKE TAHOE STRIKE vf
SABOTAGE 1 vf +
WARRIOR 2 vf
2 + 1 DIMENSIONS INCE vf

129 F
AGE 1 : WELDLA
MATERSCHOOL AMERSIM
CIVIL WAR : A CONFRONTATION
CLOCK COLOR vf
DEATH RACE
DEMONS
DUNGEONS KEEPER GOLD vf
EXTREME ASSAULT vf
JOHNNY CHAO TOUR vf
LEGO RACING INCE 3 vf
MAGIC : THE GATHERING
PITT DAMPIER TOURNAMENT
RHANSAMAGNOMS 2 vf
ROAD TO MOSCOW vf
SHADOW OF THE EMPIRE
SHADOW OF THE EMPIRE INCE
TOCA TOURING CAR vf +
WARCRAFT 2 TL Premium

149 F
ACTIVA SOCCER 2 vf + gratuit
ALBION
DAY OF THE TENTACLE MAKE vf
DARK BOON CONVERSATIONS vf
FIZZ AND NEO SEA CREMONDIA vf
GRAND PRIX 2 vf
HEROES OF MAGIC 2 : Wrath of BRONTEUS
JOINT STRIKE FIGHTER vf
KICK & PUNCH vf
LEGO LOCOMOTIVE
Transport detective Kickin' adam vf
SPEED HEADS vf + gratuit
TOMB RAIDER
TOP SECRET : MISSION STRIKE vf
BATTLEGROUND : gratuit
CLAUDIA'S DANGER
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOTAL ANNIHILATION : BACK TO KORES + gratuit
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WING COMMANDER : gratuit
X WING VS : TIE FIGHTER CHAT vf
JOIN WEAPONS vf

PACK VF 1999
MAX + WARCRAFT 2
BATTLEGROUND GETTYSBURG
PACK 1999 F
MAX + WARCRAFT 2
CONQUEST NEW WORLD
PACK 1999
Illustrator du développement + STARCRAFT

CD CHARME

ANITE FUTURA vf 329
ASIE INTERDITE 189
DIVA X BLONDE vf 329
DIVA X BRUNETTE 249
EVA : Le Jeu Vidéo 1999 de JIB PROOT vf 249
EXTREME ORIENT 199
FOVEA vf 249
HUNGARIAN GIRLS vf 249
LA VILLA vf 249
LE JEU DE L'OIE vf 189
L'ILLUSTRATION 189
PLANETE EXPLORATION interactif 249
PORNO POKER 249
RENDEZ-VOUS juiss CHANEL vf 349
VIRTUAL sex with Tamara 329

ACCESSOIRES

MAXI GAMER PHOENIX 33/50 10mb 950
CARTE 2 MAXI GAMER 128 + 4jx 990
RACE LEADER FORCE FEEDBACK 940
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b 275
SIDEWINDER FREESTYLE PRO + jeux 550
SIDEWINDER force feedback wheel + 2 jx 1550

COMMANDEZ 24H / 24 CONSULTEZ les nouveautés

3615 CENTSOFT

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....
☐ CHEQUE ☐ certifié être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No.....

TITRES..... PRIX.....

Frais de port
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE-REMOUSSEMENT 75F

☐ CD-ROM
☐ * Matériel 60F 48H

TOTAL A PAYER

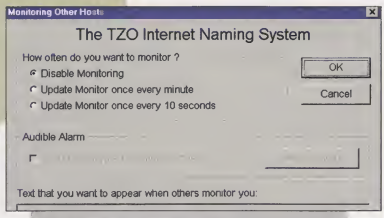
Signature :
PCF 01/99

Par Julien Villeret

Je ne suis pas un numéro

Tzo

LES amateurs de jeux en réseau le savent bien ; chaque fois que l'on se connecte au réseau par l'intermédiaire d'un fournisseur d'accès, ce dernier attribue automatiquement une adresse sous la forme 000.000.000.000 à la machine. Cette adresse doit, dans de nombreux cas, être communiquée à vos partenaires pour qu'ils puissent se connecter sur votre ordinateur et jouer avec vous. Le souci, c'est que cette adresse est différente à chaque connexion... Heureusement, grâce à ce petit utilitaire, votre vie va changer. En effet, il suffit de donner un nom à votre ordinateur, puis de le communiquer à vos partenaires. Ainsi, c'est le PC qui gère tout seul les changements d'adresse IP : vous n'êtes désormais plus un numéro variable, mais un nom permanent, comme par exemple pcfun.tzo.com. À chacune de vos connexions, un petit utilitaire va aller informer le central TZO de votre nouvelle adresse IP : elle sera automatiquement mise en correspondance avec votre nom. Bref, voici comment récupérer un nom de domaine à moindre frais. Cette petite astuce est aussi valable pour un serveur Web, FTP, ou IPPhone. Désormais, vous pouvez avoir votre propre serveur Web à la maison, directement sur votre machine... Mais bien sûr, il ne sera alors accessible que lorsque vous serez connecté. Bref, TZO est absolument giga-top-super, et que même si on avait ça dans ***PC FUN***, je lui mettrais 22 étoiles et demi. ■

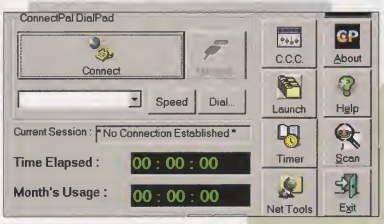


■ Utilisation : **Avoir son propre nom de domaine sur Internet.**
■ Langue : **Anglaise.**
■ Genre : ***Shareware.***
■ Prix : **Abonnement annuel au service.**

La power connexion

ConnectPal Professionnal

LE DUN de Windows est plutôt sommaire, non ? Mais qu'est-ce donc que le DUN me direz-vous ? C'est le programme qui vous permet de vous relier à Internet par l'intermédiaire d'un modem. À part y entrer un *login* et un mot de passe, il n'est pas capable de beaucoup plus. Pourtant, quelques fonctions supplémentaires permettent de se simplifier la vie. C'est en utilisant ConnectPal que l'on s'en rend vraiment compte. Outre une interface des plus sympathiques et informatives, il offre des tas d'astuces indispensables : maintien automatique et permanent de la connexion (si vous le souhaitez, évidemment !), recomposition automatique du numéro en cas de sonnerie occupée, *timers* divers, calcul du coût des connexions, affichages complets et variés, outils de gestion réseau simplifiés (*finger, whois and co*), lancement automatique de programmes à la connexion, etc. Bref, tout ce qu'il faut pour que la connexion à Internet soit simplifiée au maximum, tout en étant entièrement automatisée. D'autant que ce programme ne vient pas s'incruster en lieu et place de ce que propose Windows : aucun fichier système n'est modifié, ConnectPal étant totalement indépendant. Il est ainsi toujours possible d'utiliser à tout moment et sur-le-champ les ineffables "Connexion à..." du dossier "Accès réseau à distance". Vu son prix, il serait dommage de se priver de cet outil bien utile ma foi. ■



■ Utilisation : **Remplacer le DUN de Windows.**
■ Langue : **Anglaise.**
■ Genre : ***Shareware.***
■ Prix : **17 $ pour la version complète.**

BEST OF INTERNET

Dans cette rubrique, tous les mois, vous retrouverez les meilleurs utilitaires pour tirer parti des fabuleuses possibilités d'Internet.

mIRC 32

Un programme pour communiquer en direct sur le Net, genre Minitel, mais en mieux.

Pegasus Mail

Cet utilitaire permet d'envoyer et de recevoir des *e-mails*. L'installation est automatique. À un moment donné, l'installation demandera le répertoire où seront stockées les données. Indiquez-lui un nom de lecteur ainsi qu'un répertoire (dossier).

CuteFTP

Sous Windows 95. Un utilitaire pour se connecter aux sites FTP. L'installation est automatique. À un moment donné, l'installation demandera votre adresse *e-mail*.

Forte Free Agent

Sous Windows 95. Il ne restait plus qu'un utilitaire pour pouvoir se connecter aux *news groups*. L'installation est automatique. À la fin, vous devrez renseigner le logiciel sur votre adresse IP, etc.

PIANO SHOW

Carte son PCI, Plug and play, Synthétiseur 64 voix de polyphonie, Fonction sampling jusqu'à 64Mo RAM, Connecteur pour base d'extension avec entrées/sorties numériques et MIDI, Compatible DirectSound et DirectSD. Fourni avec Cubasis AV et Nuendo Studio.

TERRATEC EWS 64S 1990 F

TURTLE BEACH MONTEGO A30 XSTREAM 1290 F

Carte son PCI, Plug and play, synthétiseur 64 voix de polyphonie utilisant la technologie "Dynamic Voice Exchange", compatible DirectSound et DirectSD, convertisseurs 18bits, rapport signal/bruit de 92dB.

YAMAHA

Carte son PCI, Plug and play, Synthétiseur XG 64 voix de polyphonie, 676 sons, 21 kits de batterie et 3 multi-effets, Compatible DirectSound et DirectSD.

YAMAHA WAVEFORCE 192XG 790 F

CABLE MIDI POUR CARTE SON 150 F

CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE 1490 F

Carte son PCI, Plug and play, Entrées/Sorties analogiques et numériques. Synthétiseur utilisant la technologie Soundfont avec la mémoire du PC (jusqu'à 32Mo). Compatible DirectSound et Direct3D, Technologie Environmental Audio. Fourni avec Unreal et Cubasis AV.

CAKEWALK HOME STUDIO 7 890 F

Version simplifiée de la version Pro limitée à 4 pistes audio.

CD-ROM CREATIVE ESSENTIALS
30 CD AUX FORMATS WAV/AIFF/AUDIO POUR VOS COMPOSITIONS
190 F/PIECE

CE-01 RYHTM GUITAR & FX
CE-02 PERCUSSION GROOVES
CE-03 BRASS ELEMENTS
CE-04 DANCE VOCALS
CE-05 ELECTRIC DREAMS
CE-06 TRANCE FORMATION
CE-07 DREAM ZONE
CE-08 SPICES OF INDIA
CE-09 GUITAR SEPARATES
CE-10 GLOBAL SFX
CE-11 HOUSE & GARAGE CONSTRUCTION
CE-12 HIP HOP & SWING BREAKDOWN
CE-13 JUNGLE FRENZY
CE-14 LIVE BASS GROOVE
CE-15 WORLD CLASS BREAK
CE-16 DRUM & PERCUSION TOOLS
CE-17 BASS SEPARATES
CE-18 ROCK & POP VOCALS
CE-19 DANCE DRUMS
CE-20 UPFRONT LEAD GUITAR
CE-21 ETHNIC FLAVOUR
CE-22 REGGAE CONNECTION
CE-23 TEKNO PRISONERS
CE-24 FUNK CONSTRUCTION
CE-25 [illegible]
CE-26 [illegible]
CE-27 VOICES OF AFRICA
CE-28 STRINGS TEXTURES
CE-29 WOODWIND & BRASS
CE-30 ORCHESTRAL FLAVOUR

STEINBERG CUBASIS AV 990 F

Séquenceur 64 pistes MIDI et 8 audio avec Volume et Panoramique.

BIG BOSS 97 1490 F

Intégré musical avec séquenceurs, arrangeurs, éditeur de partition, apprentissage du piano et de la guitare, KARAOKE et Direct to Disk. Entièrement en français !

PG BAND IN THE BOX 850 F

Générateur d'arrangements avec basse, batterie, guitare, piano, cuivres, cordes. Un grand nombre de styles est fourni d'origine avec le logiciel. Possibilité de gérer la fonction de chorus dans divers styles de jeu.

Tous les sons pour la RAVE, la DANCE et la TECHNO contrôlés en temps réel grâce aux commandes analogiques en temps réel de ce synthétiseur. 61 touches, 32 voix de polyphonie, 16 parties multitimbrales, 480 sons XG, 21 kits de batterie XG, et 256 performances.

YAMAHA CS1X 3290 F

SOUNDTREK JAMMER PRO 990 F

Arrangeur très complet, il comprend plus de 200 styles très variés (Jazz, Rock, Blues, Dance, Classique, Pop, Funk, Latin, Country...)

Possibilité de combiner plusieurs styles différents.

CD-ROM GROOVE-STYLE POUR CARTE SON

Banques de sons au format Soundfont pour cartes sons.

- VIRTUAL GRAND PIANO 295 F
- HIP HOP INVADER 345 F
- KEYBOARDS COLLECTION 295 F
- VIRTUAL GUITAR 345 F
- DRUM KIT 295 F
- TECHNO SOUNDBANKS FACTORY 345 F

SONIC FOUNDRY ACID PH1 790F

Monter des boucles n'a jamais été aussi facile. Time Stretch et Pitch Shift de vos boucles en temps réel synchronisation parfaite des unes avec les autres. Incroyable !

YAMAHA PSR DJX 2690 F

Le PSR DJX est le clavier DJ/AV vous offrant et permettant non-stop jusqu'au bout de la nuit. C'est le clavier arrangeur style Techno, Dance, Trance, Hip Hop, Electro, Drum'n Bass... Entièrement programmable, il comprend les fonctions des samplers et des synthés pour un temps exceptionnel.

PROPELLERHEAD REBIRTH RB-338 V 2.0 1490 F

La bombe Techno ! Deux Rum-Line TB 303, une BAR TR808 et une BAR TR909. Le look et les sons de batterie peuvent être customisés.

CAKEWALK PRO 7 1790F

Séquenceur professionnel gérant 256 pistes MIDI et 8 pistes audio. Effets en temps réel, automation, gestion des SysEx, Synchro SMPTE, langage de programmation CAL.

Les offres annoncées ci-dessus sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31/12/98

COMMANDES PAR TELEPHONE : 01 48 74 50 90

PIANO SHOW

16BIS RUE FONTAINE
75009 PARIS
TEL : 01 48 74 50 90
FAX : 01 49 95 02 68
M° BLANCHE / ST-GEORGES

POUR TOUTE COMMANDE, VEUILLEZ REMPLIR CE BON ET LE RETOURNER A PIANO SHOW, 16BIS RUE FONTAINE, 75009 PARIS

☐ **Je désire recevoir le catalogue INFORMATIQUE MAI 98.**
Je joins à ma demande 3 timbres ou un chèque de 10 F en tant que participation aux frais d'envoi.

☐ **Je commande le matériel suivant** (complétez en majuscules) :

Réf.	Prix unitaire	Qté	Prix total
+ Frais de port (si commande <700 F)	50 F	1	(+ 50 F)

TOTAL DE LA COMMANDE ☐

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal .....
Ville .....
Tél. .....

Ci-joint mon règlement :
☐ Par chèque joint à l'ordre de Piano Show
☐ Par mandat-lettre
☐ Par Carte Bleue
carte n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Porteur ..... Expire le : ☐☐☐☐

☐ Je désire faire une demande de crédit total
☐ Je désire faire une demande de crédit avec apport. Je joins à ma commande un chèque de 20 % du montant de l'offre et j'attends par retour du courrier le dossier CETELEM* que je vous retournerai dûment complété avec les pièces demandées pour l'étude.

Signature (précédée de la mention "lu et approuvé") .....

*Crédit CETELEM : TEG 12,6% de 10 000 F
Taux en vigueur au 01/01/98 Pour d'autres mensualités de crédit, nous consulter. Crédit possible sur tout appareil.

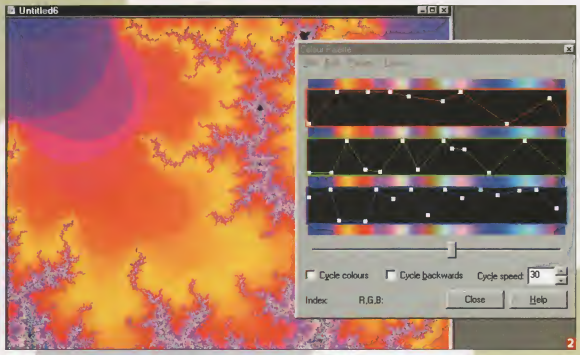
PCF 01/98

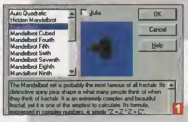
Par Stéphane Belin

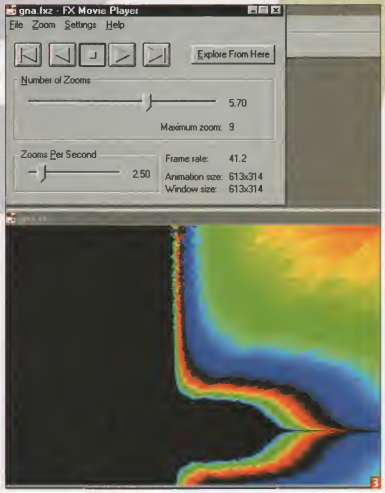
La beauté des mathématiques

Fractal eXtreme 1.21

VOUS connaissez certainement le principe des fractales. En fait, la fractale la plus connue a été inventée par le mathématicien Mandelbrot et porte d'ailleurs son nom. Basée sur ce qui semble la plus absurde des formules mathématiques (qui ne comprend que des additions et des multiplications), elle n'en demeure pas moins, aujourd'hui encore, un objet de fascination pour les spécialistes de la théorie mathématique. Mais le plus intéressant, à propos des fractales, est qu'une fois représentées graphiquement, elles donnent d'étonnantes toiles abstraites. *Fractal eXtreme* est capable de représenter les plus grandes familles de fractales et vous permet de zoomer à l'infini sur n'importe quelle partie de l'image. Car la fractale possède cet intérêt d'être infinie et vous vous retrouverez vite à plonger toujours plus loin dans cet univers étrange. La seule limite sera en fait la puissance de calcul du programme, ainsi que celle de votre machine. Inutile d'être féru de mathématiques pour apprécier les fractales. Au chargement du programme, choisissez un type de fractale (**1**). Une Mandelbrot semble judicieux pour commencer. Le programme calcule l'image. Vous pouvez déplacer la zone à observer en maintenant le bouton gauche enfoncé et en déplaçant la souris directement sur l'image. Un double clic vous permet de zoomer. Fascinant, non ? Mais vous pouvez encore zoomer. Et encore, et encore, et encore... Vous commencez certainement à comprendre la portée d'une telle découverte pour les mathématiciens. Un double clic droit vous permet de réduire le zoom. Mais vous pouvez également modifier les couleurs. Pour cela, allez dans "Options > Colour Palette". Déplacez alors les points de contrôle des dégradés pour obtenir un éventail de couleurs qui vous plaît (**2**). En cliquant sur "Cycle Colours", le programme décale la palette, créant un effet psychédélique assez intéressant. En allant dans "Render > Make zoom movie", vous générez une animation d'un zoom sur votre fractale. En fait, le programme réutilise toutes les données de votre exploration et interpole chaque image zoomée pour créer un déplacement parfaitement fluide. Ce fichier pourra être relu avec *FX Movie Player*, installé automatiquement avec *Fractal eXtreme*. Tout étant calculé en temps réel, vous pourrez fort bien reprendre vos pérégrinations depuis n'importe quel endroit du film en stoppant l'animation et en cliquant sur le bouton "Explore from Here" (**3**). Les données de cette fractale, à cet endroit précis, seront alors renvoyées vers *Fractal eXtreme*. ■





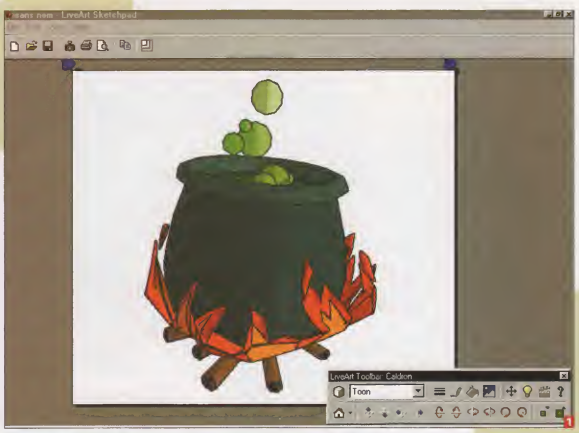


- Utilisation : **Visualisation de fractales.**
- Langue : **Anglaise.**
- Genre : ***Shareware.***
- Prix : **35 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *Fractal eXtreme 1.21* sur le CD-ROM n° 2, dans "CREATION\FXTREME\FXSETUP.EXE".**

Les cliparts selon Viewpoint

LiveArt 98 : The Spooky Halloween Collection

VIEWPOINT Datalabs est très certainement aujourd'hui la plus célèbre compagnie de modélisation et de conception 3D. Elle a à son catalogue des milliers d'objets disponibles dans les plus grands formats et couvre tous les thèmes imaginables, du plus simple objet pour le temps réel, aux modèles anatomiques les plus complexes. Elle a également participé à de nombreux longs métrages et il n'est pas rare que les studios de Hollywood fassent appel à ses services. Nous vous proposons la démo d'un produit absolument remarquable de cette société américaine. *LiveArt* est une façon très originale d'appréhender les *cliparts*. Vous commencez par choisir un modèle dans une bibliothèque d'objets 3D. Il ne vous reste ensuite qu'à choisir le type de rendu, et bien entendu à positionner votre sujet pour ensuite l'exporter vers n'importe quel document (comme par exemple un document *Word*). Ce qui est génial, c'est que vous bénéficiez à la fois de la souplesse de la 3D pour créer des *cliparts* qui répondent à vos besoins, mais qu'en plus, vous avez accès à des objets de très haute qualité, réalisés par les maîtres en la matière. Cette démo comprend uniquement des objets tournant autour du thème de Halloween. Au chargement du programme, choisissez un objet. Ensuite, vous pouvez le déplacer, tourner autour ou zoomer dessus en maintenant l'un des deux boutons de la souris enfoncé (les deux dans le cas du zoom) et en déplaçant le curseur dans la fenêtre (**1**). Vous pouvez choisir, ensuite, un des magnifiques styles de rendu (crayon, dessin animé, pointillisme, silhouette etc.) dans la boîte déroulante de la palette d'outils. Les autres outils, de gauche à droite, ont les fonctions suivantes : épaisseur du trait autour des objets, couleur du trait, peindre un objet avec une couleur, couleur du fond, position et orientation de l'objet, et enfin position de l'éclairage (**2**). Si vous voulez changer de modèle, il vous suffit simplement de cliquer sur le cube situé en haut à gauche de la palette d'outils. Une fois votre *clipart* terminé, il ne vous reste qu'à cliquer sur l'icône d'exportation (un appareil photo). Vous pouvez choisir le format de l'image générée et avez même accès à de très hautes résolutions ! Une petite démo vraiment très impressionnante et également très utile (**3**). ■



1

2

3

■ Utilisation : **Cliparts 3D.**

■ Langue : **Anglaise.**

■ Genre : **Démonstration.**

■ Prix : **50 $ pour la version complète.**

■ Sur le CD-ROM : **Vous trouverez *LiveArt 98* sur le CD-ROM n° 2, dans "CREATION\LIVEART\LIVEART98HALLOWEEN.EXE".**

The Drumz Wizard
Voilà la démo d'un excellent générateur de *patterns* de percussions MIDI. Pour en savoir plus, le mieux est encore de suivre les conseils avisés de Thierry Demougin que vous trouverez en page 170

Acid Ph1
Voici la démo d'*Acid Ph1*, le *tracker* audio de Sonic Foundry, testé en page 142. Vous pourrez ainsi vous faire votre propre idée sur le programme. Dès le lancement du programme, un didacticiel vous est proposé, qui vous permettra de comprendre rapidement comment tout cela fonctionne.

Audiograbber 1.31
Audiograbber est un excellent *shareware* pour numériser les données provenant d'un CD audio. Pour en savoir plus sur son fonctionnement, référez-vous à la page 176.

HyperCam 1.34
HyperCam constitue le meilleur moyen d'enregistrer des didacticiels et des démonstrations sous Windows au format AVI. Pour en savoir plus, consultez la page 174 que nous consacrons au programme.

Winamp, *skins* et utilitaires
Vous trouverez également la dernière version de *Winamp*, ainsi que *Skin Wizard*, l'excellent utilitaire d'aide à la création de *skins*. En ce qui concerne les explications détaillées sur la façon de créer une *skin*, rendez-vous en page 164.

WinAudio
Voilà la démo du séquenceur audio testé en page 140. Le plus simple pour démarrer est de suivre les quelques points d'explication très simples fournis pendant l'installation.

Les images du pas à pas Paint Shop Pro 5
Pour être certain d'avoir bien compris le pas à pas consacré à *Paint Shop Pro*, nous vous livrons les images du précédent épisode ainsi que celle à laquelle vous devriez aboutir à la fin des deux pages.

UNE CONFIGURATION POUR OPTIMISER TOUS

▶ AMD-K6®-2

Grâce aux processeurs **AMD-K6®-2**, repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux... Ensemble, partons à la découverte d'un nouveau monde...

Guillemot

IDÉALE VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

▶ L'ANTRE DE LA FOLIE

Le jeu d'aventure le plus disjoncté

INFONIE

▶ LA GAMME DES PRODUITS GUILLEMOT

Maxi Studio ISIS, le nouveau studio d'enregistrement haut de gamme complet, de l'enregistrement au pré-mastering.

Maxi Gamer Phoenix, carte graphique 2D/3D construite autour de la toute dernière puce Voodoo Banshee»! de 3Dfx Interactive

Race Leader Force Feedback, volant à retour d'effets programmable avec passage des vitesses au volant, façon Formule 1.

Maxi Subwoofer 720 5D, le nouveau caisson de basses en bois exploitant la technologie DIRECT SOUND 3D en quadriphonie, avec ses 2 satellites.

Maxi CD-R 4X/8X, solution complète, simple d'emploi, pour graver vos CD et archiver vos données.

Frag Master, le nouveau joystick Thrustmaster qui s'utilise à 2 mains pour plus de précision.

Décontractez-vous l'Internet

Testez vos performances

sur les meilleurs jeux du moments

▶ SELF MEMORY 56000

Un modem de référence

pour jouer

et surfer sur Internet.

INFONIE

Les images et les animations

Vous pouvez accéder aux créations graphiques envoyées par les lecteurs, en cliquant sur l'icône correspondante dans la partie création de l'interface ***CD FUN***. Vous vous trouverez alors dans l'interface du *viewer Acdsee*, qui vous permettra de profiter de toutes ces images. Il vous suffit alors de vous déplacer dans les différents sous-répertoires avec les touches fléchées et vous verrez une image plein écran en appuyant sur "Entrée". Il est préférable de configurer votre affichage en 800 x 600 24 bits, si possible. Les images sont regroupées dans le répertoire "\LECTEURS\IMAGES".

- 10 images *Vue d'Esprit 2* de Pascal Marié : "\MARIE". (Un coucou spécial de Cracker à Pascal.)
- 8 images *Vue d'Esprit 2* de Cédric Berthome : "\BERTHOME".
- 29 images 3D de Jean-Luc Lavanchy : "\LAVANCHY".

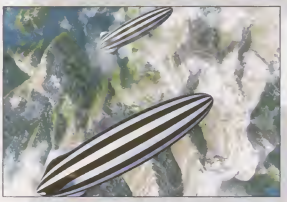
4 images *Vue d'Esprit* et *POV* de J.-F. Meurillon : "\MEURILLON".

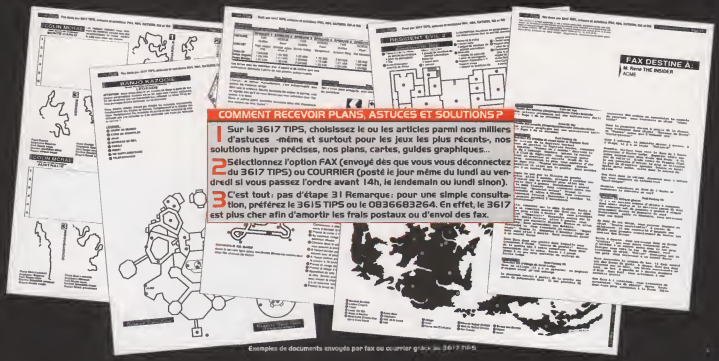
- 13 images *Luxart* de Hervé Martin : "\MARTIN".
- 5 images *Bryce3D* et *SFX* de Christophe Lepretre : "\CHRISTOP".

Les programmes sous Windows 3.x

Lancez les fichiers spécifiés depuis le Gestionnaire de fichiers de Windows. Le chemin est le suivant : "\LECTEURS\WIN".

- *Histoire de l'atome* de Walter Prevost : "\ATOME\SETUP.EXE".
- *Winapp 2.10* de Stéphane Lobrutto : "\WINAPP\INSTALL.EXE".





COMMENT RECEVOIR PLANS, ASTUCES ET SOLUTIONS ?

1 Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces -même et surtout pour les jeux les plus récents-, nos solutions hyper précises, nos plans, cartes, guides graphiques...

2 Sélectionnez l'option FAX (envoyé dès que vous vous déconnectez du 3617 TIPS) ou COURRIER (posté le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h, le lendemain ou lundi sinon).

3 C'est tout : pas d'étape 3 ! Remarque : pour une simple consultation, préférez le 3615 TIPS ou le 0836683264. En effet, le 3617 est plus cher afin d'amortir les frais postaux ou d'envoi des fax.

Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

TIPS* à la DEMANDE par FAX ou COURRIER

3617 TiPS®

10000 Astuces, solutions, guides et plans PC et CONSOLES

MISE A JOUR 2 FOIS PAR SEMAINE

MINITEL

3615 TiPS®

L'officiel des Tips* par minitel.

TÉLÉPHONE

0836683264

L'officiel des Tips* par téléphone.

GAGNEZ UN PC MULTIMEDIA

Idéal pour le jeu : DVD Rom, Mpeg 2, 64 Mo de Ram, disque dur 6 Go, écran 17", enceintes+caisson de grave, carte graphique 3D, carte son Prologic. Valeur : +12000F. A gagner sur le 3615 TIPS. Engagement : vous le recevrez avant noël ! Garanti 3 ans.

GAGNEZ LA DREAMCAST

et un jeu, plus des Play-station et des bons d'achat. A gagner sur le 3615 TIPS et le 0836683264.

TIPS : tuyau, juglais, argot. Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux finir quelque jeu vidéo.

UNE CONFIGURATION IDÉALE POUR OPTIMISER TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

Maxi CD-R 4X/8X
solution complète, simple d'emploi, pour graver vos CD et archiver vos données.

Maxi Gamer Phoenix
carte graphique 2D/3D construite autour de la toute dernière puce Voodoo Banshee-! de 3Dfx InteractiveÆ.

Race Leader Force Feedback
volant à retour d'effets programmable avec passage des vitesses au volant, façon Formule 1.

Maxi Studio ISIS
le nouveau studio d'enregistrement haut de gamme complet, de l'enregistrement au pré-mastering.

Repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux ... Ensemble partons à la découverte d'un nouveau monde

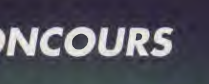
Maxi Subwoofer 720 5D
le nouveau caisson de basses en bois exploitant la technologie DIRECT SOUND 3D en quadriphonie, avec ses 2 satellites.

Self Memory 56000
Le premier modem pour surfer sur Internet en V.90 et K56flex

Frag Master
le nouveau joystick Thrustmaster qui s'utilise à 2 mains pour plus de précision.

Sanitarium
L'antre de la folie

GRAND JEU-CONCOURS



1er et 2e Prix :

- 1 configuration comprenant :
- 1 Processeur AMD-K6-2 3D
- 1 Maxi Gamer Phoenix
- 1 Maxi Studio ISIS
- 1 Maxi Subwoofer 720 5D
- 1 Maxi CD R 4X/8X
- 1Race Leader Force Feedback
- 1 Fax modem Self Memory 56000
- 1 Jeu Sanitarium
- Tous les hits Mindscape pendant 1an
- 1 an d' abonnement gratuit à Infonie

3e au 4e Prix :

- 1 Processeur AMD-K6-2 3D
- 1 Fax modem Self Memory 56000
- 1 Jeu Sanitarium
- 1 Frag Master
- 6 mois d'abonnement gratuit à Infonie

5e au 10e Prix :

- 1 Processeur AMD-K6-2 3D
- 1 Fax modem Self Memory 56000
- 1 Jeu Sanitarium
- 3 mois d' abonnement gratuit à Infonie

11e au 20e Prix :

- 1 Jeu Sanitarium
- 1 mois dabonnement gratuit à Infonie

Coupon-réponse

Oui, je souhaite participer au grand tirage au sort
Bulletin de participation à renvoyer à :
Pressimage / Jeu-concours Configuration de rêve /PC FUN - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.
Renvoyer le bulletin avant le 09/01/99 (le cachet de la poste faisant foi)

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Règlement :
Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat.
Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez Maître Venézia à Neuilly sur Seine.

Photos non contractuelles

GRAND PRIX LEGENDS • LE MAÎTRE DES ÉLÉMENTS • KKND 2 • LE CINQUIÈME ÉLÉMENT • X-FILES

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Plus de 350 titres disponibles

Dune 2000 . iF-A/18E Carrier Strike Fighter . Need For Speed 3 . NHL 99 Chine, Intrigues dans la Cité Interdite . Tiger Woods 99 . Urban Assault Monaco Grand Prix 2 . Rayman for Ever . Commandos . Wargames Army Men . NHRA Drag Racing . M.A.X. 2 . Heart of Darkness Team Apache . Sentinel Returns . Moto-cross Madness . Unreal Final Fantasy VII . M1 Tank Platoon 2 . Football Manager 98 Black Dalhia . X-Com Interceptor . Forsaken . Fallout . Incoming Redline Racer . Starcraft . Armor Command . Quake 2 Dark Omen . la 2 CV . Encyclopædia Britannica . etc

Hardware

Casque & Micro Altec Lansing . AMD K6 2 300 Mhz Carte Ati Xpert@Play AGP 8 Mo . Carte 3DFX 4 Mo HP ACS 48 PowerCube + . Formula One Trust Master Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro US Robotics Messages Plus 56000 . Zip 100 Mo Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 64 Mo SDRAM

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

H.I. RC 393307855

Bigben
INTERACTIVE
ACT·LABS
VOLANT FORCE RS ACT.LABS
RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE
Maitrisez l' art du pilotage.
I-FORCE
1 CARTOUCHE FOURNIE.
La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE
permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PC ,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.
Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.
PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE !!!
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

Les indispensables

Vous trouverez tous les outils nécessaires à une bonne gestion de votre PC dans le répertoire "\outils".

■ **4 DOS**
4 DOS s'installe à la place de votre DOS habituel. Vous apprécierez sûrement ses fonctions supplémentaires. Dans "\outils\4dos", lancez "4DOS.com" sous DOS.

■ **ACDsee**
Il s'agit DU visualisateur d'images. Il est dans "\outils\ACDsee".

■ **Acroread**
Un certain nombre de documents sont au format PDF, notamment sur le Net. *Acroread* permet leur lecture et leur impression. Pratique et intuitif. Il est dans "\outils\Acroread". Une version existe pour les Windows 16 et 32 bits.

■ **Anadisk**
Pour réparer les secteurs défectueux d'une disquette et sauver les données qui pourraient être dessus. Indispensable. Il est dans "\outils\Anadsk".

■ **Goldwave**
Il s'agit d'un éditeur de son qui modifie et convertit des .WAV en d'autres formats et *vice-versa*. À voir dans "\outils\Goldwav".

■ **MediaSauce**
Un utilitaire qui remplacera avantageusement le lecteur multimédia de Windows. À découvrir dans "\outils\Media".

■ **Les pilotes de souris**
Pour les propriétaires d'une Intellimouse, dans "\outils\Mouse", vous trouverez les derniers pilotes avec lesquels la roulette fonctionne, avec toutes les applications.

■ **Paint Shop Pro**
LE *shareware* pour le graphisme, images et photo. Dans "\outils\Psp".

■ **Sandra**
Sandra est une cafteuse. Elle vous dira tout sur votre système. On la trouve sur "\outils\Sandra".

■ **Winimage**
Pour résumer grossièrement, disons que *Winimage* copie physiquement toutes les disquettes, même celles qui ne sont pas formatées en standard. Mais c'est bien plus que ça. À vous de le découvrir dans "\outils\Image".

■ **PCConfig**
PCConfig est un utilitaire qui vous dira tout sur votre PC. Il s'installe automatiquement. Notez qu'il tourne sous DOS. On le trouve sur "\outils\PCConfig".

■ **PointX**
Vous connaissez sans doute ces nouvelles souris avec des boutons qui autorisent un défilement rapide des fenêtres. Et bien inutile de casser votre tirelire. Utilisez plutôt cet utilitaire qui fait ça aussi bien avec votre souris. Installation automatique et didacticiel intégré. Dans "\outils\PointX".
Volkov est un astucieux gestionnaire de fichiers sous DOS. Dans "\outils\Volkov".

■ **Winshade**
Un astucieux utilitaire qui permettra à ceux qui travaillent avec beaucoup de fenêtres ouvertes sur leur bureau de retrouver facilement leurs petits. Explication. Avec Winshade, on peut enrouler ou dérouler une fenêtre. Une fois enroulée, cette dernière ne laisse plus apparaître que son bandeau. Un clic pour enrouler, un autre pour dérouler. Mais Winshade, c'est bien d'autres fonctions que je vous laisse découvrir dans "\outils\Winshade".

Les compacteurs

Le meilleur moyen de gagner de la place sur un disque dur, c'est encore de compacter les fichiers dont on se sert peu. C'est pourquoi nous vous proposons les comparateurs les plus connus, sous DOS et sous Windows. Vous les trouverez dans "\outils\compact".

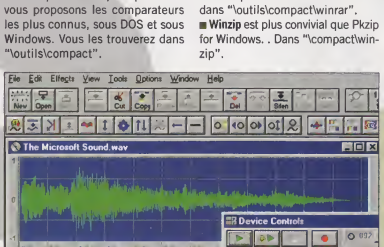
■ **ARJ** est compacteur/décompacteur sous DOS. À découvrir dans "\outils\compact\arj".

■ **RAR** travaille sous DOS, *via* une interface sympa. Vous le trouverez dans "\outils\compact\rar".

■ **Pkzip** for Windows existe en deux versions 16 ou 32 bits. L'installation est automatique. L'utilisation est des plus simples. Deux fonctions sont disponibles à l'ouverture du logiciel : créer un nouveau fichier .ZIP ou en ouvrir un. Dans "\outils\compact\pkzip".

■ **Winrar** est la version pour Windows du compacteur RAR. Il se trouve dans "\outils\compact\winrar".

■ **Winzip** est plus convivial que Pkzip for Windows. . Dans "\compact\winzip".



MediaSauce, un nouveau lecteur multimédia sous Windows.

Pour vos Jeux

Et ben ça se bouscule pas, ce mois-ci, les *patches*... Six petits sous-répertoires, dans le répertoire "Patches" du CD-ROM. Les développeurs auraient-ils réussi à faire des jeux tout bien finis dès le début ? Naaaaan, rassurez-vous (enfin, façon de parler), les *patches* vont refleurir dans les mois qui viennent. Il suffit d'être patient. Votre boulimie de tueurs de *bugs* sera rassasiée, grâce à tous les jeux qui vont devoir être mis en boîte en vitesse sans être totalement finis pour être dans les magasins pour Noël. (Ouf !) Rassurant, non ?

Castrol Honda Superbikes

Décompressez le contenu du fichier Zip du répertoire "CastrolH" dans le répertoire d'installation du jeu. Les fichiers inclus remplacent ceux d'origine.

EF 2000

Dans le répertoire "EF 2000", décompressez le fichier Zip dans le répertoire du jeu, puis lancez le fichier créé. Ce *patch* est pour l'extension *Tactical* de *EF 2000* qui n'est pas sorti en France, sinon inclus dans le jeu sous le sobriquet *EF 2000 +*.

F1 Racing Simulation

Exécuter violemment le fichier du répertoire "F1 Racing Simulation", qui ira gentiment vous patcher votre jeu de voiture.

Hyperblade

Le fichier Zip du répertoire "Hyperblade" vous permet de rendre ce jeu, parmi les premiers à bénéficier de l'accélération Direct 3D, compatible avec la Voodoo 2. L'exécutable créé remplace celui d'origine.

Longbow 2

Deux beaux fichiers de *patch* pour cet excellent jeu d'hélicoptère. Les deux fichiers sont des exécutables et iront modifier votre jeu avec leurs bras musclés.

Starcraft

Blizzard nous a dit, un jour : "La sortie de *Starcraft* est retardée car nous voulons sortir un jeu sans *bug*, qui jamais n'aura besoin de *patch*." On les croit encore sur parole. Il n'empêche que le fichier du répertoire "Starcraft" est un PATCH ! ! ! Gnagnagna ! Copiez-le dans le répertoire du jeu avant de le lancer.

La sélection. Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

369 FRS
EIDOS
DARK PROJECT
• Un jeu d'aventure palpitant qui vous projette dans un univers grandiose.

249 FRS
CENDANT
ADI SCIENCE
• Après le français et les maths, le célèbre personnage d'Adi vous emmène découvrir la science.

299 FRS
UBI SOFT
PLAYMOBIL : LAURA
• Les petites filles seront ravies de découvrir les magnifiques décors où évolue leur héroïne.

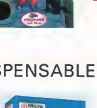
LES BONNES AFFAIRES

290 FRS
EIDOS
PRINT MASTER DELUXE
• Sans difficulté, en vous laissant guider, vous réalisez cartes, brochures, invitations avec des centaines de formats pré-établis.

99 FRS
MICRO APPLICATION
SUPER JEUX JUNIORS
• Une compilation de jeux de catégorie juniors sur deux cédéroms d'un excellent rapport contenu/prix.

LES INDISPENSABLES

690 FRS
HACHETTE
L'ENCYCLOPEDIE 99
• Cette encyclopédie très complète sera en mesure de répondre à vos besoins ou à votre soif de connaissancve.



299 FRS
UBI SOFT
MALETTE RAYMAN
• Une idée cadeau sympa qui ravira les plus jeunes avec Rayman éveil et Rayman junior CP dans la même boîte.

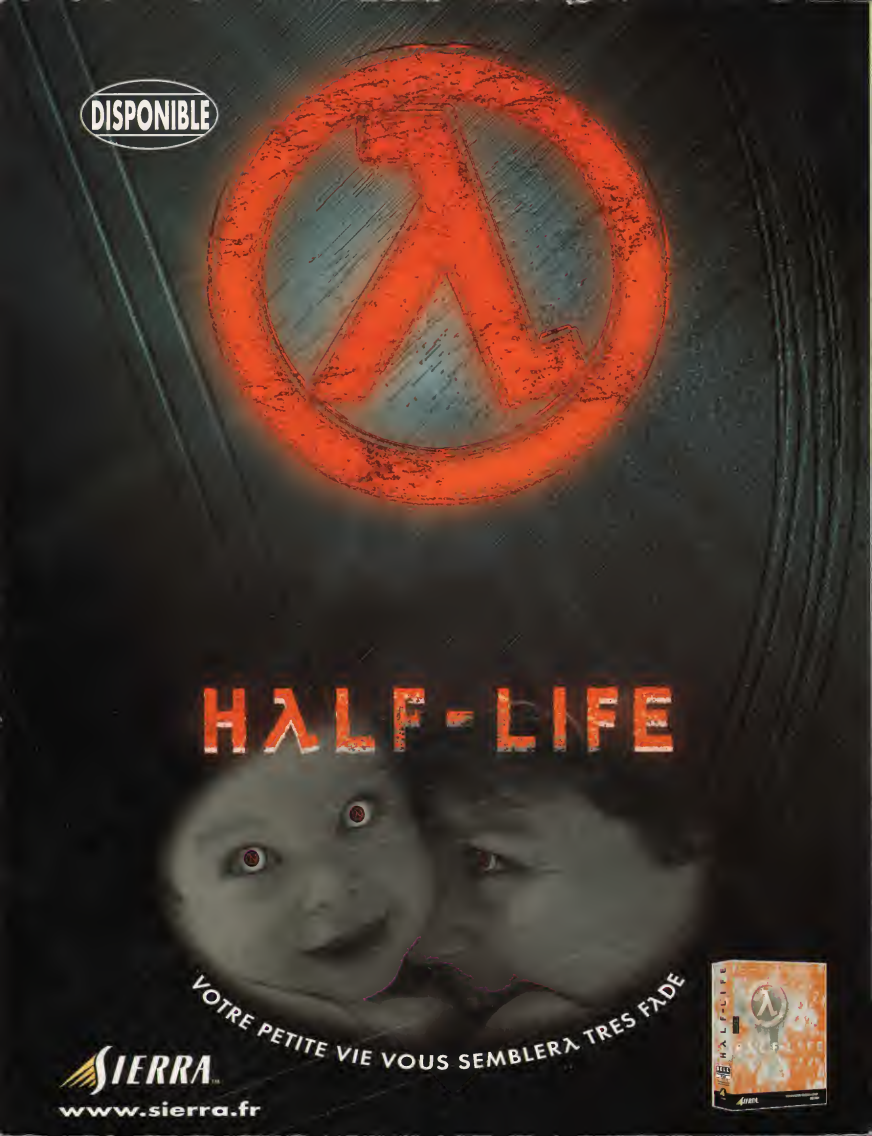
LE PRODUIT DU MOIS

399 FRS
MICROSOFT
WORKS SUITE
• IUne solution complète qui comprend les différents outils bureautiques indispensables pour vos études, votre travail à domicile, ou les besoins standard de votre entreprise.

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAIJIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES


DISPONIBLE
HALF-LIFE
VOTRE PETITE VIE VOUS SEMBLERA TRES FADE
SIERRA
www.sierra.fr